Suplemento Gratuito

SUPER trucos

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

DREAMCAST

Guía para resolver todos los enigmas del juego

A SANGRE FRIA



18 Solución completa de la última gran aventura de Sony





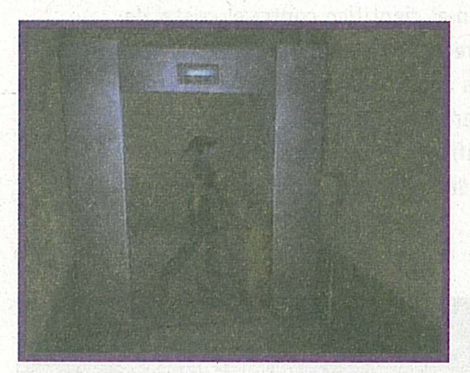
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Todos aquellos que hayan tenido la oportunidad de disfrutar con alguno de los títulos de la saga Resident Evil se encontrarán familiarizados con el entorno y la mecánica de RE Code: Veronica. Pero de todas las formas, hemos preparado unos cuantos consejos para los que se adentran por primera vez en este espeluznante y tenebroso universo. Comenzaremos con las hierbas que los protagonistas irán encontrando en su camino. Las hay de tres tipos. Las verdes regeneran una porción de energía, las de color azul son un efectivo antídoto contra el veneno de arañas y otros seres ponzoñosos del juego. Por último, las rojas multiplican los efectos de ambas. Combinando una planta verde y una roja conseguirás reponer toda la energía, y si a dicha combinación le añades una planta azul no tendrás problemas al enfrentarte con los seres que inoculan veneno en sus ataques. Ahora pasaremos a la munición. Las primeras veces será inevitable que malgastemos balas, pero más adelante será mejor utilizar nuestra pericia con el mando para evitar a los enemigos. Siempre será mejor guardar munición para los casos en que no nos quede más remedio que disparar y para los jefes finales. Para no quedarnos atascados en ningún lugar, inspecciona bien todas las salas y lee los archivos que encuentres, ya que muchos guardan pistas útiles para los enigmas que encontrarás en el juego. La guía que hemos confeccionado no sigue paso a paso todos los eventos de la aventura, tan sólo aparecen los puntos que entrañan mayor dificultad. Recuerda que es recomendable consultar esta ayuda sólo cuando hayamos agotado todas las posibilidades, porque de otra forma, RE Code: Veronica perderá todo el encanto que le han otorgado sus creadores.

EMBLEMA AGUILA

En el inicio de la aventura no te habrá costado mucho averiguar que bastaba con encender el mechero para hablar con el carcelero. El siguiente punto conflictivo lo encontrarás en la zona donde tienes que dejar los objetos metálicos en un dispositivo especial de seguridad. Una vez dentro, en la sala donde Claire encuentra a Steve, abre el cajón y toma el emblema águila. Antes de salir pulsa el botón que hay junto a la puerta. Después deposita en el escáner 3D el emblema. Al salir del edificio verás que el cierre metálico se ha abierto. Acaba con los *zombies* que estaban dentro y recoge el extintor. Ahora, regresa al lugar donde estaba el camión en llamas. Apaga el fuego y cuando cojas el maletín inspecciónalo en el inventario. En su interior hay una material especial que puedes utilizar en el escáner 3D para obtener una reproducción exacta del emblema águila. Cuando tengas la copia en tu poder te servirá para abrir el portón del puente, en el patio donde Claire encuentra por primera vez a Steve. ATENCION: No te olvides de guardar el extintor en un baúl, porque será útil más adelante.



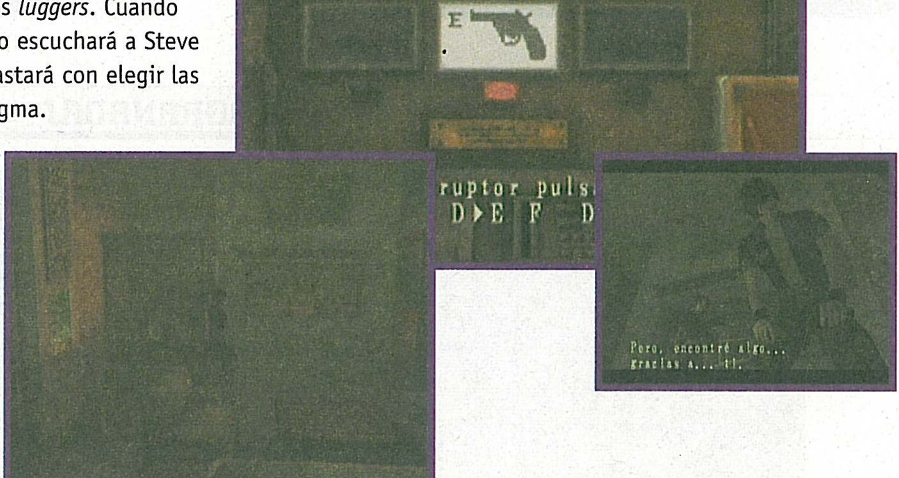




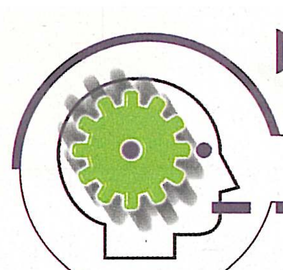


LAS LUGGERS

Al entrar en el palacio de los Ashford, hay un objeto que resulta esencial. Es una tarjeta oculta bajo un mueble en la habitación para salvar. Sólo tienes que empujar el pequeño aparador que hay en el pasillo y la tarjeta será tuya. Ahora vayamos al momento en que Claire entra a la sala con las dos *luggers*. Cuando salga e intente abandonar el palacio escuchará a Steve que está encerrado. Para salvarle bastará con elegir las dos pistolas que aparecen en el enigma.







CONTROLANDO A STEVE BURNSIDE

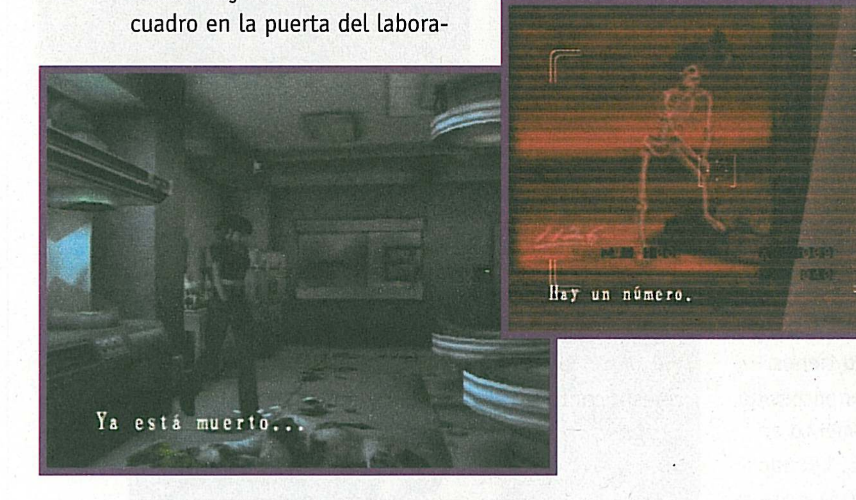


Después de que Steve le cambie las *luggers* a Claire por las ametralladoras, pasará a estar bajo tu control. Tan sólo tienes que avanzar con él, y puedes aprovechar para limpiar la zona de *zombies* hasta que recuperes el control de la chica.

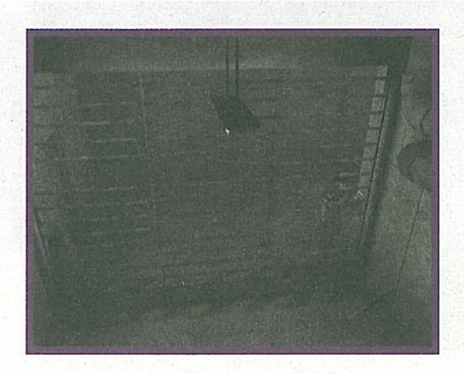


EXPLORANDO EL LABORATORIO

En la sala donde encuentras información sobre el albinoide, hay un ordenador desde el que puedes inspeccionar el laboratorio. Coloca la cámara sobre el cuadro y haz *zoom* pulsando X y verás que hay escrito un número: 1126. Ahora ve hacia la entrada del laboratorio. Utiliza la tarjeta especial en el cierre de las escaleras y la combinación del cuadro en la puerta del laboratorio (donde mataron al científico contra el cristal de seguridad). Entra y recoge el cuadro. Después tendrás que dirigirte hacia la pequeña sala que tiene un cuadro en una de sus paredes para salvar. Coloca la pintura del laboratorio enfrente y aparecerá una maqueta del complejo donde se halla la llave dorada que abre nuevas habitaciones en el palacio de la familia Ashford.



EL LANZAGRANADAS

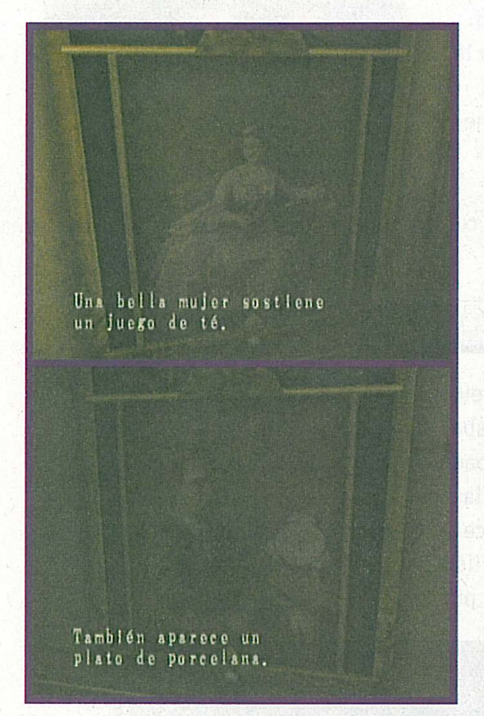


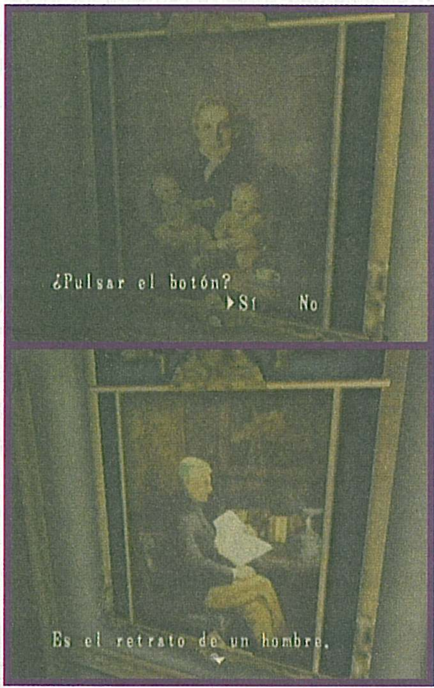
En la zona donde tuviste bajo control a Steve hay una verja cerrada. Claire puede abrirla más tarde cuando haya conseguido la tarjeta emblema, oculta bajo el escudo del balcón, y así podrá conseguir el potentísimo lanzagranadas.

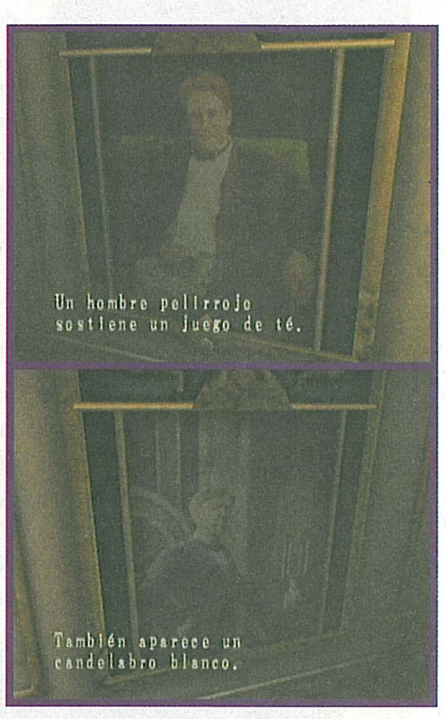


EL ENIGMA DE LOS CUADROS

Este es uno de los puzzles más complicados, sobre todo si no prestamos atención a las pistas. Al examinar el retrato principal Claire obtendrá un mensaje con la genealogía de la familia Ashford, donde se nombran los cabezas de familia en orden. Si esto no te aclara nada, pulsa los botones de los cuadros en el siguiente orden: 1. Veronica Ashford; 2. Stanley Ashofrd; 3. Thomas Ashford; 3. Stanley Ashford; 4. Arthur Ashford; 5. Edward Ashford; 6. Alexander Ashford y finalmente, el joven Alfred Ashford. El retrato se dará la vuelta y podrás recoger un jarrón. Inspecciona atentamente en su interior para coger la hormiga roja.

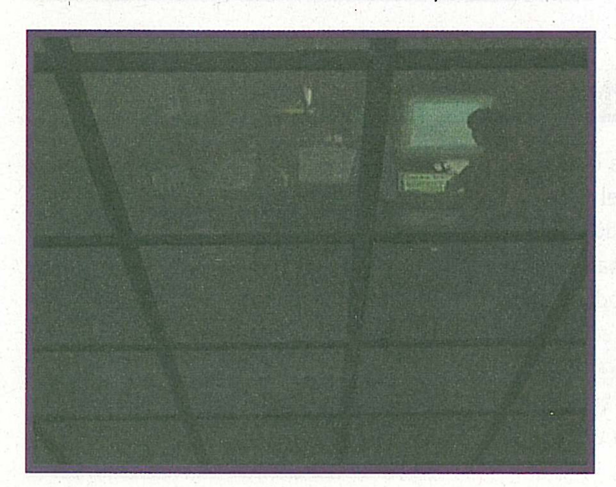




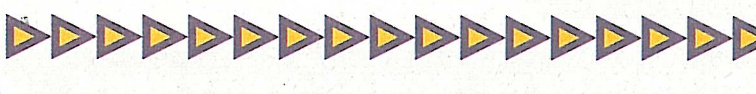


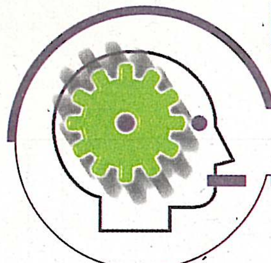
EL PASAJE SECRETO

Examina los papeles que hay sobre el escritorio y en uno de ellos encontrarás la siguiente secuencia: 1. IZQUIERDA, DERECHA; 2. IZQUIERDA; 3. DERECHA y 4. DERECHA, DERECHA, DERECHA. Enciende el ordenador y acude hacia el reloj. Tiene dos botones que marcan las direcciones IZQUIERDA y DERECHA. Ahora, introduce la secuencia. Primero pulsa el botón IZQUIERDO y luego el DERECHO y apunta el número que aparece en el reloj. Después IZQUIERDA y anota de nuevo el número. Continúa hasta el final, y si lo has hecho bien habrás obtenido el número 1971. Introduce esta contraseña numérica en el ordenador para que se abra un pasaje secreto que conduce a la residencia privada de los Ashford.









RODRIGO Y LA MEDICINA HEMOSTATICA





Si mal no recuerdo, has debido recoger un botecito con medicina hemostática en la habitación para salvar, justo antes de caer en la trampa de Alfred y de que Steve te canjeara las *luggers*. Así que aprovecha cuando vayas a la puerta de la guillotina para llevar la medicina a Rodrigo, el hombre herido que te sacó de la celda. No es necesario que lo hagas, pero el hombre te recompensará con una ganzúa que te permitirá abrir maletines con objetos muy útiles y algunos cajones. Este evento se tendrá en cuenta al finalizar el juego.

LA DAMA DE HIERRO

Con el escudo obtenido en una de las habitaciones del palacio puedes abrir la puerta junto a la guillotina. Un corredor comunica con el edificio donde estaban los detectores de metal y una especie de enfermería. Entra aquí, baja a los sótanos y después del enfrentamiento con el *zombie* del médico inspecciona su cuerpo. Ahora, coloca el ojo de cristal que has encontrado en el modelo anatómico y desciende por las escaleras que se acaban de descubrir. Avanza y vuelve a bajar. Toma la espada de la estatua y cuando el gas comience a invadir la sala da una vuelta a la estatua del centro. Introduce la espada en la dama de hierro que ha aparecido y liquida al *zombie*. Después podrás tomar un rollo para piano.





EL PIANO



En la sala de juego introduce el rollo que has conseguido dentro del piano. Escucharás una maravillosa melodía y comprobarás que se ha abierto una trampilla en una de las máquinas tragaperras. En su interior alberga la hormiga azul.





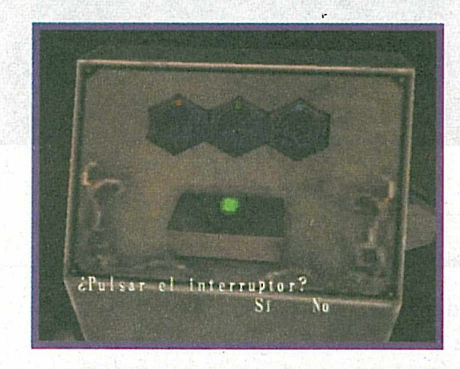
EL DESVAN DE LA RESIDENCIA

Con las dos hormigas en tu inventario puedes subir al desván de la residencia privada. En una silla junto al tiovivo hallarás una libélula de plata. Quítale las alas y funcionará como una llave dentro del dibujo de la hormiga. Sube por la escalera y accederás a la parte superior. Empujando la caja a la estantería derecha, verás que hay un libro en el borde superior, y debajo se encuentra el tercer y último hexágono (el primero estaba en el patio antes de entrar en el palacio custodiado por los perros, y el otro en las terminales de ordenador desde donde se podía inspeccionar el laboratorio con la cámara).





HIDROAVION Y TYRANT

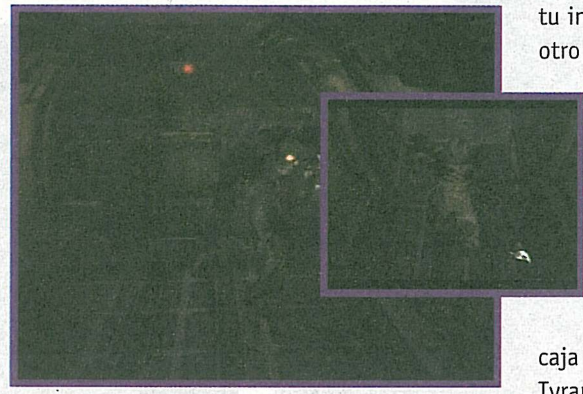


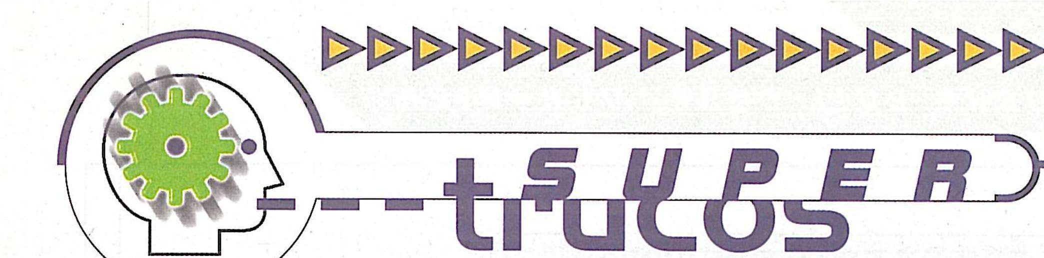
Después de colocar los tres hexágonos y levantar el puente para que el hidroavión pueda despegar, tendrás el primer enfrentamiento con Tyrant. Simplemente, dispara hasta que termines con él. Esta es la bestia más fácil de toda la aventura



TYRANT EN EL AIRE

Cuando el hidroavión esté volando, no tardarás mucho en averiguar que el primer combate con Tyrant ha sido un espejismo, porque ahora viene el verdadero enfrentamiento. Una vez hayan comenzado los ruidos en la bodega de la aeronave, acude a la parte trasera del avión para reencontrarte con esta poderosa sabandija. La mejor opción para atacarle es utilizar las flechas explosivas, porque son las más rápidas y efectivas. Si no tienes en tu inventario usa cualquier otro tipo de munición (cuanto más potente mejor) para debilitarlo (esto ocurrirá cuando Tyrant esté sangrando profusamente), y después pulsar el botón azul junto a la puerta para que la caja salga lanzada y envíe al Tyrant fuera del avión. Mantén siempre una distancia prudencial de este ser, para que sus ataques no te alcancen.



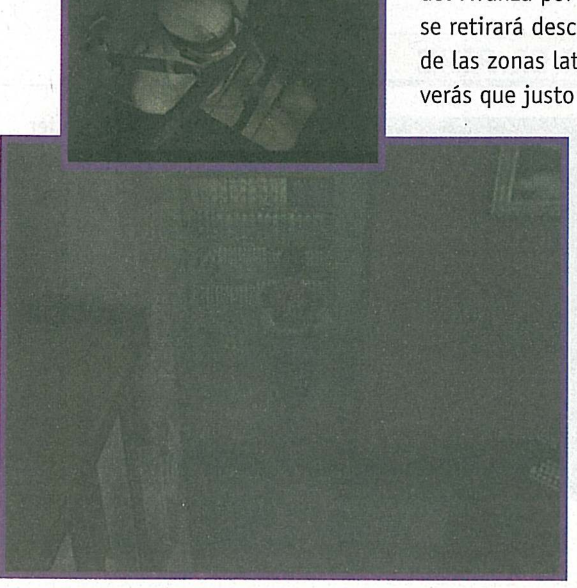


DETONADOR

En la zona con la cinta mecánica hay una puerta que da a la sala de armas. Dentro encontrarás un armario con un rifle de asalto. Si inspeccionas uno de los cuerpos verás que tiene un detonador. Colócalo en la puerta del armario metálico. Claire no puede hacer nada por ahora, pero esto le será muy útil a Chris cuando llegue a la base antártica. Abandona la sala y desde la estancia grande entra por la puerta que pone «BOW». En la habitación te encontrarás con dos arañas. Cuando te hayas deshecho de ambas, inspecciona una caja que tiene una pegatina con un código de barras. Ahora sal de esta sala y entra por la puerta a la que se accede por unas escalerillas. Bordea el foso y entrarás por una puerta que conduce a la sala de generadores. Ten cuidado porque los pasillos están plagados de perros. Busca el camino y activa la energía de la base. Después abandona la sala y dirígete hacia la estancia grande con la cinta mecánica. Pulsa el botón azul que la activa y coloca la pegatina en la caja. Regresa al lugar donde estaban las arañas y recoge la máscara de gas.

NOSFERATU

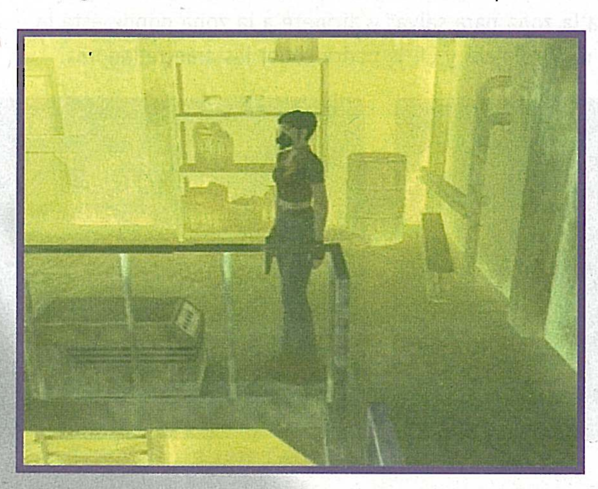
En la sala para salvar, justo después del pasillo donde habitan las polillas gigantes, empuja la estantería que hay en la pared del fondo. Avanza por el corredor y pulsa el botón que hay en la taquilla. Esta se retirará descubriendo una pequeña sala con el suelo de rejilla. En una de las zonas laterales hay una maceta. Si la examinas en tu inventario, verás que justo debajo tiene la llave de la sala de máquinas.

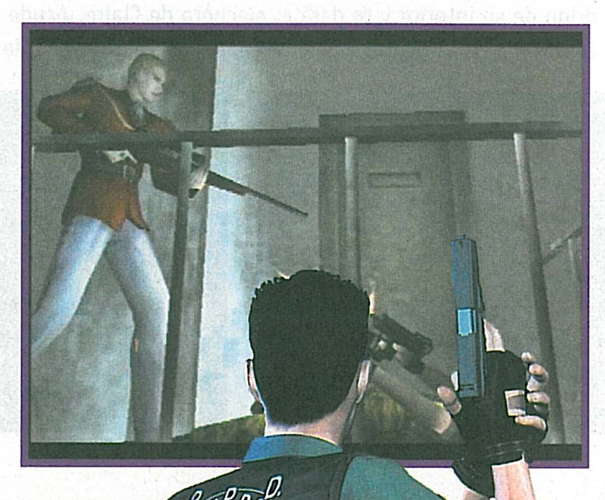




VALVULA PARA EL GAS

Tras la escena en la que Steve rompe una tubería con gas venenoso, abandona la sala de máquinas y ve hacia la otra puerta que hay al otro extremo del pasillo. Hay un *zombie* encerrado que no puede causarte ningún daño. Al fondo encontrarás una máquina. Selecciona la válvula de tu inventario que la transformará para que puedas cortar el gas en la sala a la que se accede por las escalerillas. Después de que Alfred Ashford se enfrente a Steve no olvides recoger su rifle y salvar partida.



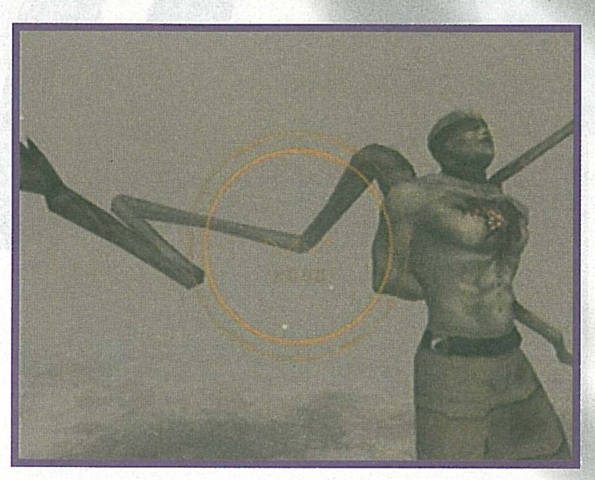


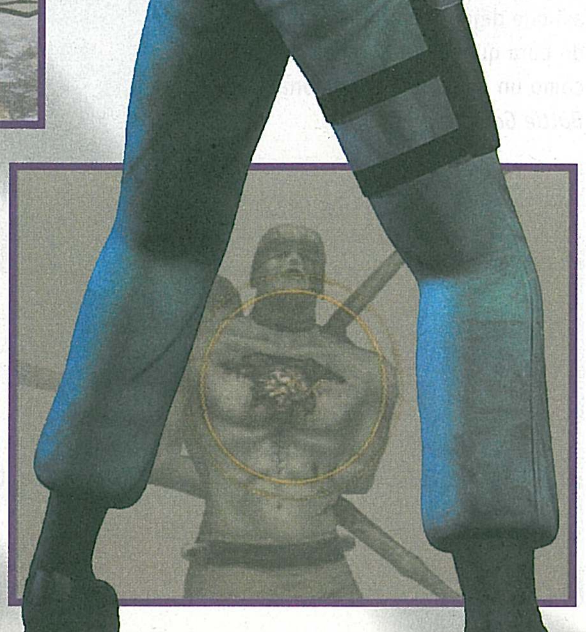
NOSFERATU

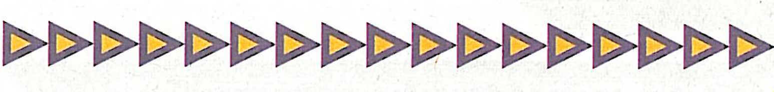
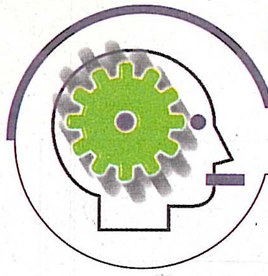
En el enfrentamiento con Nosferatu nunca te acerques demasiado al borde de la plataforma, porque el monstruo te lanzará al vacío. Mantente a una distancia prudencial que te permita apuntar con el rifle (con L podrás hacer *zoom* en la mira). El blanco se encuentra justo en la zona roja del pecho de Nosferatu. Si tienes paciencia y buena puntería te bastará un cargador para eliminarle. Si has fallado algunos tiros emplea otras armas hasta que consigas tu objetivo.





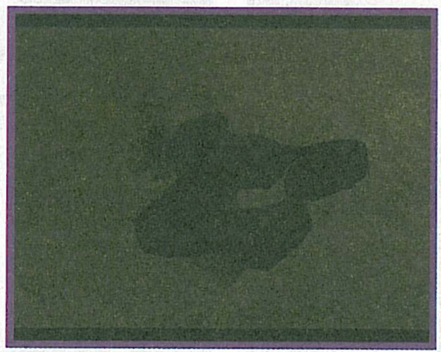




RODRIGO

Chris comienza su aventura y se encuentra en una gruta con Rodrigo. Un enorme gusano le engulle y después aparece en otra zona de la caverna. No es necesario que te enfrentes a él, pero si lo haces, rescatarás a Rodrigo de su interior y te dará el mechero de Claire. Acude a la zona para salvar y dirígete a la zona donde está la estatua. Baja la piedra y después enciende la antorcha, la rejilla bajará y Chris podrá coger las ametralladoras.


ENIGMA DE LOS CAJONES

El ascensor que ocultaba el tanque te conduce a un pasillo en el que está la primera sala para salvar del complejo militar. Aquí hay un puzzle con cajones de colores. La clave se encuentra en el cuadro de la isla. Pero si aún así no tienes ni idea de cuál es el orden en el que debes abrir los cajones, aquí está: Rojo, Verde, Azul y en el último encontrarás la réplica de una *luger*. Este objeto no será de ninguna utilidad en el juego principal, así que déjalo en un baúl. Sí ha servido para que Steve Burnside aparezca como un personaje seleccionable en el *Battle Game*.

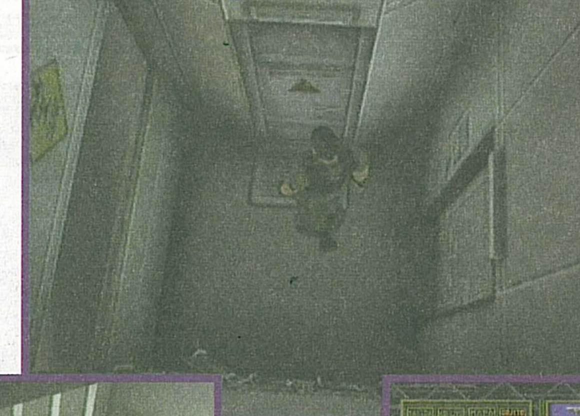




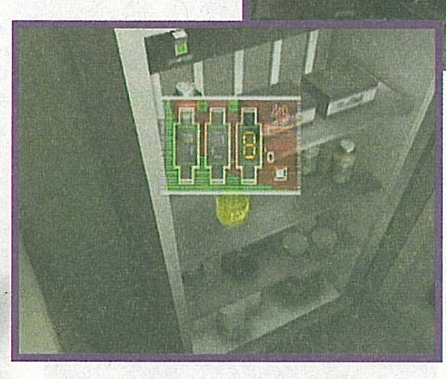


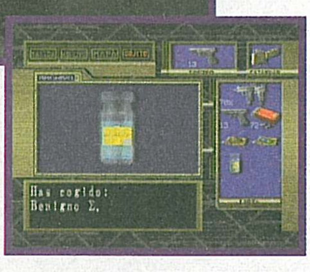
LA MUESTRA

Cuando Chris encuentra el armario con productos químicos (se necesita una llave para abrirlo), verás que hay que poner una temperatura determinada. Además coincide con la fecha de inauguración del complejo, 8 de Diciembre (12-8, tipo de fecha anglosajón). Así que selecciona la temperatura 128 y después recoge el bote con el líquido azul. Más adelante en el juego, podrás recoger otra muestra de líquido para mezclar ambos. Concretamente se encuentra en la zona donde controlabas a Steve Burnside, en una estantería junto a un escritorio.



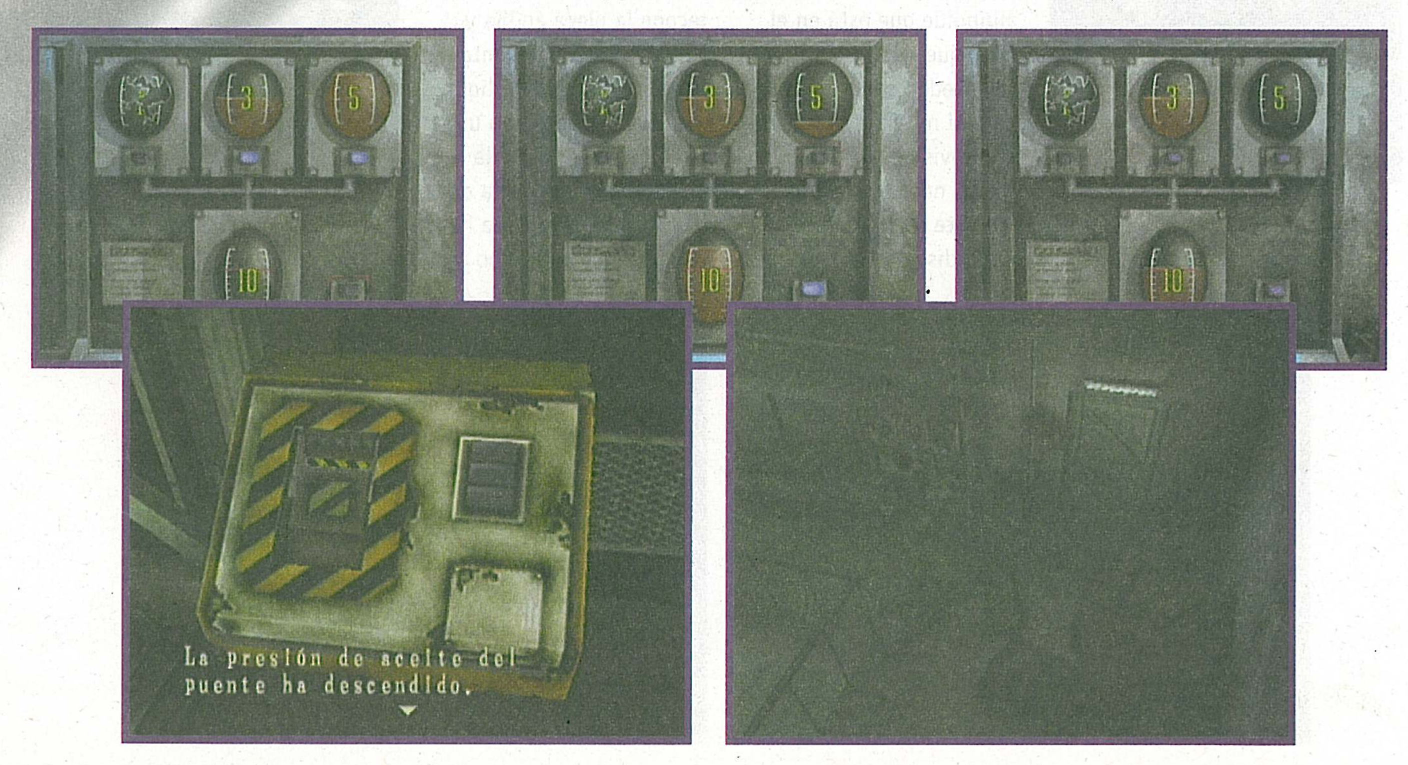


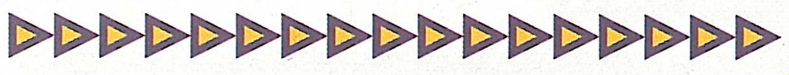


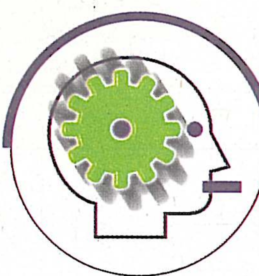


EL ENIGMA DE LOS NIVELES DE ACEITE

Para resolver este puzzle tienes que hacer lo siguiente. Pulsa primero el botón de los tres litros dos veces. Después pulsa el botón de cinco litros dejando un sólo litro en el recipiente. Ahora pulsa el botón de los 10 litros para vaciar el recipiente. Presiona dos veces los tres litros y una el de cinco y ya tendrás los siete litros que harán que se reestablezca la energía. Si liquidas a los zombies obtendrás cartuchos de escopeta.







LOS TRES HEXAGONOS

Cuando Chris consiga llegar hasta la zona donde Claire depositó los tres hexágonos, deberás extraerlos (ten cuidado, hay un *hunter* rondando por las inmediaciones). Su nueva ubicación se encuentra en la sala donde estaba la maqueta del complejo y los dos cuadros. Al introducirlos en su lugar se abrirá una trampilla por la que puedes descender.





EL ALBINOIDE



La única manera de recuperar el emblema del águila es liquidar al albinoide que está en el estanque. Los más valientes pueden saltar al agua, pero si no tienen una buena provisión de hierbas o sprays no tendrán nada que hacer contra los ataques de este bicho. La mejor opción es permanecer en el borde disparando cada vez que se acerque, aunque suponga un gran gasto de munición. Una vez muerto recoge la placa águila y combínala en el inventario con la mezcla de líquidos. Habrás obtenido un hacha dorada. Con ella es posible abrir la puerta que hay en el pasillo de la habitación para salvar con los cajones y partir rumbo a la Antártida.



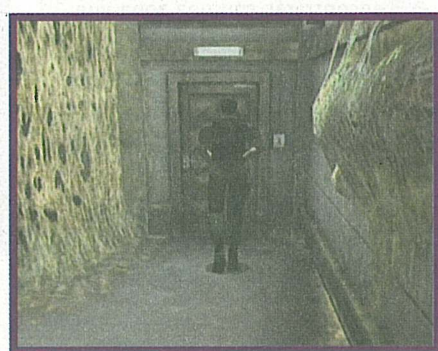




ARMARIO EN SALA PARA SALVAR

Chris ya está en la base de la Antártida. Ahora hay zonas donde entró el agua que al congelarse permitirán a Chris andar por el hielo y acceder a nuevas salas. El primer lugar al que debes acudir sin falta es a la sala para salvar. En una columna verás un hueco con la forma de un hacha. Coloca ahí el hacha dorada y se abrirá un armario donde encontrarás un pisapapeles, el diario de Alfred y un tampón de tinta.







VALVULA OCTOGONAL



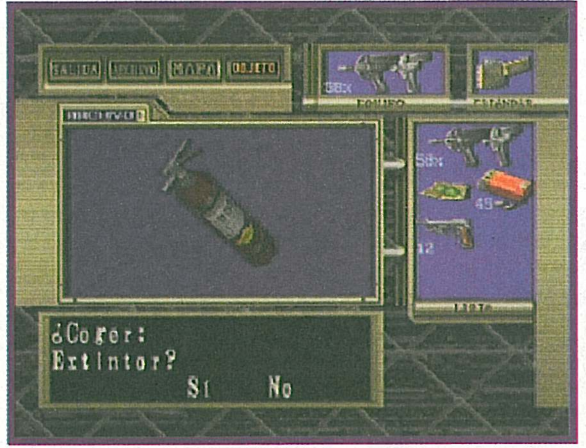
En la sala donde Claire y Steve encontraron la perforadora para huir, debes llevarte la válvula octogonal que Claire usó para cerrar el escape de gas. Para entrar en la sala debes hacerlo por una de las puertas que hay en la zona donde se ha formado el suelo de hielo. Gracias a él podrás llegar hasta dicha puerta y recoger la válvula que será útil más tarde.

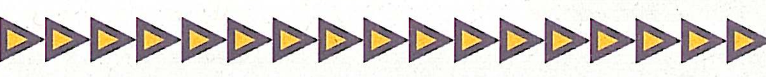


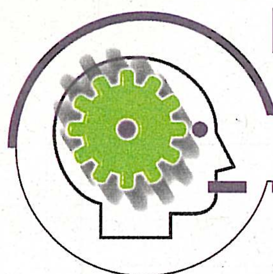
EL EXTINTOR

En el laboratorio con el apartado de cristal repleto de agua hay un botón azul que levanta un recipiente para rellenar extintores. Si fuiste precavido y guardaste con Claire el extintor en un baúl, ahora podrás dejarlo repleto. Baja por el ascensor de esta sala que te conducirá a la habitación de las armas. Utiliza el extintor para apagar el fuego y con el camino libre busca la caja que envió Claire a través de la cinta hasta aquí, porque de esta forma encontrarás el **magnum**. No abandones la estancia. Ahora ve hacia el armario metálico donde Claire dejó el detonador. Utiliza el mechero para explotarlo y hallarás tres cajas de balas.









SUPER trucos

EL TIGRE

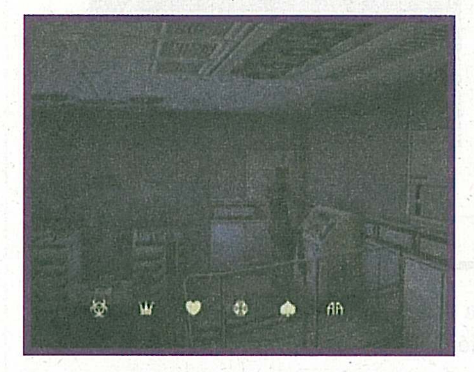


En la planta baja de la base te encontrarás con una zona que resulta familiar. Cuando llegues al tigre extrae primero el ojo azul para conseguir el adaptador de la válvula octogonal. Después saca el ojo rojo para conseguir balas para la *magnum*. Antes de continuar asegúrate de llevar el pisapapeles encima.

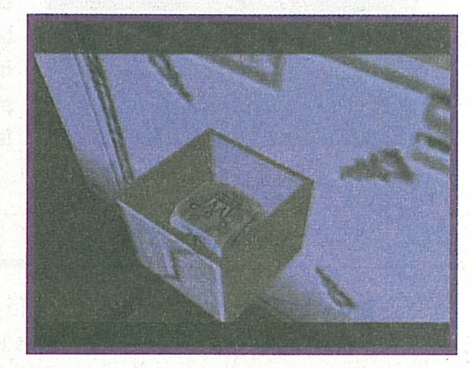


EL PISAPAPELES

Tras pasar por la zona llena de hormigas, Chris llegará a un laboratorio. Sube las escaleras y acércate a una consola pegada en la pared derecha. Hay que introducir una clave compuesta por los cuatro símbolos que aparecen en la consola. Examina en tu inventario el pisapapeles empezando por la doble AA, y ve girando el objeto hacia la derecha. De esta forma obtendrás el orden correcto de los símbolos. Introduce la contraseña de esta forma: AA, CORONA, CORAZON y TREBOL. Si lo hiciste bien se abrirá un cajón. Mete el pisapapeles en su interior y la cápsula de frío se abrirá dejando caer el cuerpo de Alfred Ashford. Busca en sus ropas para encontrar su anillo. Inspecciónalo pulsando X y en el inventario quedará sólo la piedra azul.







ALAS DE LIBELULA

Las primeras alas están en el suelo frente al hormiguero gigantesco. Después, en la zona exterior con una fuente, entre los dos caballitos y el agua, hallarás las segundas alas. Si entras en el agua e inspeccionas la zona junto al jarrón gigante podrás hallar el tercer elemento de alas de libélula. La cuarta y última entrega la hallarás más adelante, en un laboratorio (ver pantalla). Tienes que presionar un botón azul, y cuando se retire el cristal de la mesa, podrás recoger las alas. Combínalas con el cuerpo de libélula que hallaste en la granja de hormigas y tendrás la llave preparada para el escenario final del juego.



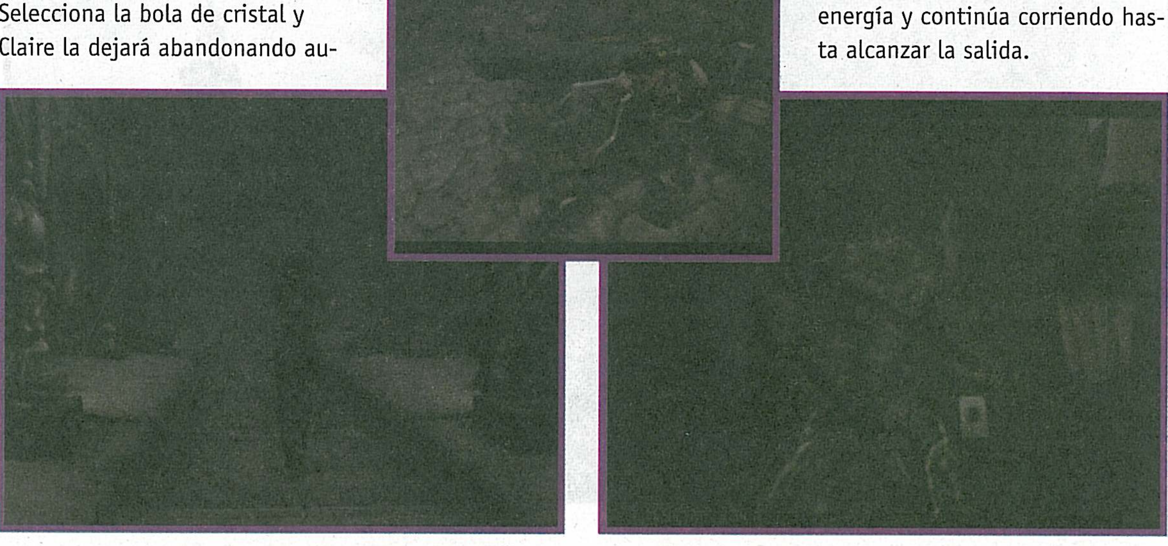






EL CAÑON

Alexia ha aparecido en escena separando de nuevo a Chris y a su hermana. Ahora controlas a Claire. Antes de avanzar, asegúrate que llevas en tu inventario munición y al menos un par de objetos para la energía (como sprays o mezcla de hierbas roja y verde). No tendrás muchos problemas en llegar a una zona llena de celdas. Aquí busca el cañón. Al activarlo caerá una bola de cristal. Debes colocarla debajo de la losa de piedra que cae cuando pasas por debajo. Prepárate para un poco de acción. Camina hasta quedar debajo de la piedra y rápidamente accede al inventario (tienes que hacerlo deprisa, sino la losa caerá y matará a Claire). Selecciona la bola de cristal y Claire la dejará abandonando automáticamente la zona peligrosa. Entonces la losa aplastará la bola dejando libre una tarjeta de seguridad. Para recogerla, haz lo siguiente: pasa debajo de la piedra hacia el otro lado junto al cañón. Cuando ésta se esté levantando, entra en su radio de acción y coge la tarjeta. Después encamina tus pasos hacia la puerta que tiene un lector de tarjetas. Utiliza la que acabas de encontrar y estarás en un pasillo jalonado por armaduras. Tras ver lo que le sucede a Steve sólo puedes hacer una cosa: correr. Date la vuelta y huye a toda velocidad del monstruo, seguramente te alcanzará con el hacha. Cada vez que lo haga toma algo para recuperar energía y continúa corriendo hasta alcanzar la salida.



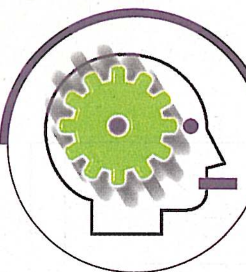
ALEXIA I

El primer combate contra Alexia es bastante facilito, sobre todo si conseguiste el *magnum*. Como siempre, mantente a distancia. Si el mosntruo te agarra se ha acabado el combate. También debes estar atento cuando Alexia extiende su brazo expulsando un líquido rojo. Donde caiga dicho elemento, se alzará un muro de llamas. Otro ataque de este ser consiste en lanzar veneno. Para esquivarlo lo mejor será no parar de moverte y continuar disparando. Una vez muerta Alexia examina su cuerpo para hallar la piedra roja.









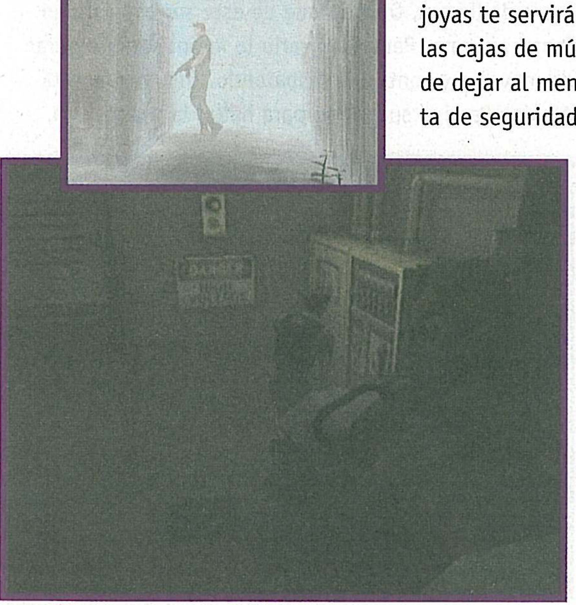
LA GRUA

Vacía el agua del compartimento del laboratorio donde recargaste el extintor y coge la llave de la grúa. Ahora dirígete hacia la zona con la base de hielo y entra en la cabina de la grúa. Actívala para que levante a Nosferatu que dejará caer un objeto al suelo. Cuando aparezca la araña esquívala y no malgastes munición. Salta hacia el hielo e inspeciona alrededor de Nosferatu para conseguir la tercera piedra, de color verde. Ve hacia la planta quinta del sótano y coloca las joyas en el retrato de la familia Ashford en el descansillo de las escaleras.



APAGA LAS LUCES

Para coger las dos joyas de los ojos del tigre primero tienes que cortar la energía en la sala para salvar de la planta 5 del sótano. Las joyas te servirán para completar las figuras de hormiga, azul y roja, de las cajas de música. De esta forma abrirás un acceso secreto. Acuérdate de dejar al menos un espacio libre en tu inventario para recoger la tarjeta de seguridad que tiene Claire.



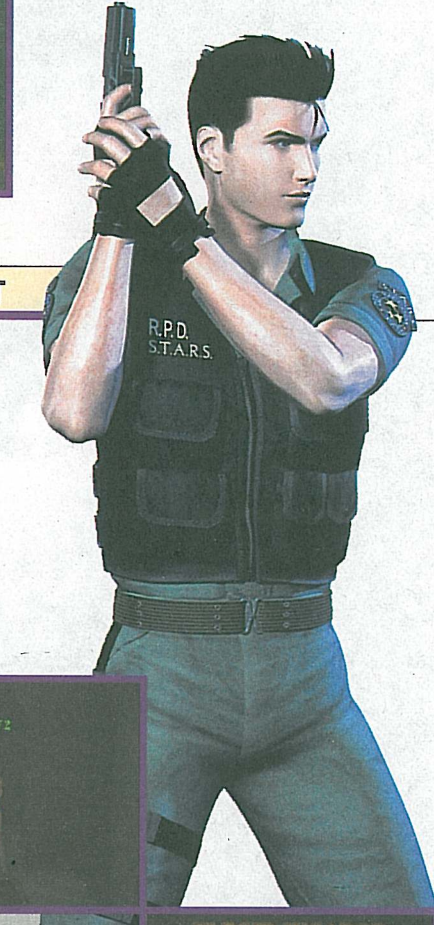


ALEXIA II

Después de abrir la puerta con la llave libélula dirígete hacia el ordenador e introduce el código correcto. No creo que tengas ninguna dificultad en averiguar que el nombre que te piden es VERONICA. Ahora sólo te falta enfrentarte a Alexia. La primera vez bastará con dispararle una sola vez para que no mate a Claire. En la segunda las cosas se han complicado bastante. Alexia se ha convertido en una masa informe gigante y cuenta con tres tipos de ataque: lanzar ácido, tentáculos gigantes para propinar golpes y unas pequeñas criaturas que no pararán de incordiar a Chris durante el combate. Dispara concentrándote en Alexia con el arma más potente, y a los bichos sólo cuando incordien demasiado. Cuando termines con esta forma, Alexia comenzará a volar. Es hora de recoger el *Rocket Launcher*. Este arma funciona como el *Sniper*, apuntando por una mirilla. Después, esquiva las llamas hasta que Alexia deje de lanzar ataques. Apunta con el *Rocket Launcher* y termina con ella de una vez para siempre.



BATTLE GAME Y EXTRAS



Una vez que te termines el juego aparecerá una nueva opción llamada *Battle Game*. En esta modalidad deberemos recorrer un mapa prefijado con uno de los cinco personajes, eliminando monstruos en el menor tiempo posible. La principal novedad es que podemos elegir jugar con una perspectiva en tercera persona (como en el juego principal) o en primera persona, como si fuera un clónico de DOOM. Ahora repasemos cómo conseguir los personajes. Por defecto tenemos a Claire y a Chris. Si hemos solucionado el puzzle de los cajones de colores, también aparecerá Steve. Cuando termines el *Battle Game* con Claire obtendrás a Claire con traje de moto, y con Chris accederás a Wesker. Si consigues un Ranking A con los cinco personajes personajes, el *Linear Launcher* aparecerá en el inventario y podrás utilizarlo. Para conseguir un Ranking A en **CODE VERONICA** tienes que terminar el juego en menos de cuatro horas y media, no usar ningún spray, no salvar nunca, también está prohibido continuar y además tienes que salvar a Steve lo más rápidamente posible de la trampa de las *luger* y llevar la medicina hemostática a Rodrigo. Si eres capaz de completar todos estos objetivos y obtener un Ranking A, serás recompensado con el *Rocket Launcher* con munición infinita. Lo encontrarás en el primer baúl del juego.

■ TIEMPOS BATTLE GAME PARA OBTENER RANKING A:

CLAIRE: MENOS DE 7:10:00
CLAIRE 2: MENOS DE 8:00:00
CHRIS: MENOS DE 6:30:00
STEVE: MENOS DE 10:00:00
WESKER: MENOS DE 60:00:00

A SANGRE FRIA

JOHN CORD SE AVENTURA EN UNA PELIGROSA MISION, Y SUPER JUEGOS TE GUIA PASO A PASO DURANTE SU VIAJE. DE TODAS FORMAS, NO OLVIDES INSPECCIONAR A LOS GUARDIAS CUANDO ACABES CON ELLOS, HABLA CON TODO EL MUNDO PARA CONSEGUIR INFORMACION Y REGISTRA CADA UNA DE LAS SALAS A FONDO SI QUIERES LLEGAR AL FINAL.

PlayStation

CENTRAL

Habla con Gregor y pregúntale si te puede ayudar a pasar desapercibido ante los guardias. Síguele hasta la puerta con la garita. Mientras él distrae al centinela, agáchate y ve hacia la puerta principal, teniendo cuidado de que el otro guardián esté caminando de forma que no te vea, o hablando con el que fuma. Una vez dentro, lee la nota sobre Kiefer en el panel que hay a la izquierda de la sala. Abandona la estancia y habla con el guardia. Entonces procede hacia las duchas (puerta de la izquierda). Permanece oculto junto a la puerta y espera a que uno de los guardianes que están hablando se vaya. Ahora, acércate agachado hasta el otro guardia junto a las taquillas y déjale fuera de juego con un puñetazo. En su uniforme encontrarás munición. Después, utiliza el ascensor que hay a la derecha de la habitación y llegarás a la cantina de las instalaciones. Pregunta a los técnicos sobre el partido de fútbol y sobre Kiefer. Dirígete hacia el fondo de la cantina y con el ascensor llegarás a la oficina 2. Deshazte del guardia que hay junto a la puerta del ascensor, y a través de la puerta en medio de la estancia te encontrarás con un técnico arreglando una excavadora. Pregúntale sobre Kiefer y vuelve a la sala del ascensor. Entra por la puerta de la izquierda (oficina 3), otra vez por la puerta de la izquierda (oficina 4) y conecta con el ordenador para buscar información sobre Kiefer. De vuelta a la oficina 3, baja por las escaleras y pasa por la puerta de la derecha. Sube las escaleras y avanza por el corredor para pasar por la puerta de la derecha cuando se produzca el cambio de cámara.

LA MINA.

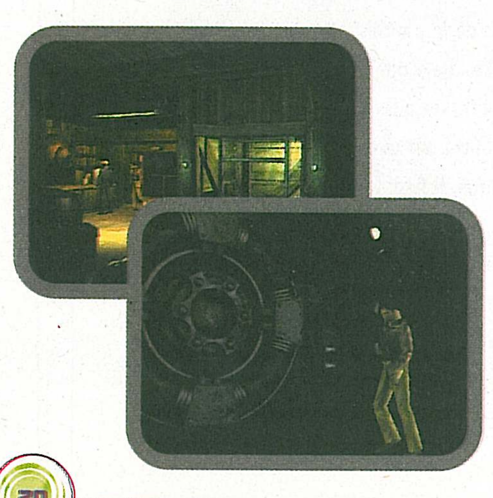
Habla con el conserje del almacén. Pasa por el arco a una sala con un extraño artilugio. Prueba la máquina. Después, empuja la pieza que se interpone entre el acelerador y el ventanal de la sala. Ahora, busca un perno de prueba e introdúcelo en el acelerador para dispararlo y romper el cristal en mil pedazos. Sal por la ventana e inspecciona el cable que hay en el suelo de la azotea. Regresa a la sala y habla con el conserje del almacén sobre el cable. Como no obtienes lo que quieres, saca la pistola y amenaza al hombre hasta que consigas el cable. Frente a la caseta hay una caja con clavijas y vuelve a la sala de prueba. Acciona el acelerador con el cable y la clavija (ya unidos automáticamente). Una vez hecho ésto, sal al exterior y utiliza el cable para pasar al otro lado del precipicio. Escucha la conversación entre Chi y el profesor Tolstov en la habitación de al lado. Después, usa el ordenador del profesor para buscar información sobre él. Sólo entonces podrás obtener información sobre la hija de Tolstov. Pregúntale sobre su hija y verás que ahora es más receptivo a darte información sobre todo lo que deseas saber. Cuando termines, procede a la puerta de la izquierda de la habitación y Tolstov se ofrecerá a abrirla. Ahora, contesta al *e-mail* de Kostov y pídele ayuda. Después de la distracción corre hacia la puerta que hay al otro extremo del patio. Gira hacia el corredor de la izquierda. Pasa por la primera puerta a la derecha y habla al técnico. Después, accede al ordenador para ver información sobre el sistema de ascensores. Entra por la puerta en el centro de la pantalla, esquiva o elimina a la patrulla que vigila la zona y pasa por la puerta al fondo a la derecha. Examina el ascensor. Entra por la puerta a la derecha e inspecciona el fusible. Sigue avanzando por la siguiente puerta y toma el ascensor principal hacia la sección B de la mina.



MINA: SECCION B

Avanza y entra por la primera puerta a la izquierda. Habla con el técnico (que te expli-

cará cómo desactivar el ascensor principal). Intenta subir en el ascensor de emergencia (y el técnico te dirá que sólo se puede activar desde la sala de ascensores). Vuelve a la primera planta con el ascensor y accede de nuevo al ordenador que gestiona el mantenimiento de los ascensores. Activa el ascensor de emergencia. Entonces, baja a la mina con el principal y regresa a la primera planta con el de emergencia. Ahora puedes llevarte el fusible del ascensor. Es hora de bajar a la mina con el ascensor de emergencia. Cárgate al centinela con sigilo (no uses la pistola) y permanece escondido en los barriles hasta que llegue su compañero. Cuando examine el cuerpo aprovecha para dejarlo fuera de circulación y verás que hay otro guardia patrullando en las inmediaciones. Cuando desaparezca, corre para cubrirte con la vagoneta. Repite la misma operación con este centinela y dispara al último. Intenta accionar la excavadora de fusión y comprobarás que no funciona porque necesita una célula de energía. Regresa sobre tus pasos y sigue el túnel hacia la izquierda. Un robot con ametralladoras sigue las evoluciones de John en este escenario. Pasa a través de la valla cuando los láser estén apagados. A través de la verja cerrada verás dónde termina la misión. Ahora, baja por la escalerilla y encontrarás el cadáver de Kiefer. Inspecciona sus ropas y hallarás la célula de energía y más información. Regresa a la excavadora de fusión y coloca la célula de energía para ponerlo en funcionamiento. En cuanto acaba la secuencia de vídeo, corre por el pasillo que ha abierto el rayo de fusión y esquiva los ataques del robot. Te hallarás en un túnel con mineros, corre en dirección contraria a la cámara hasta que llegues a una vagoneta. Al subir acciónala y habrás completado la primera misión.



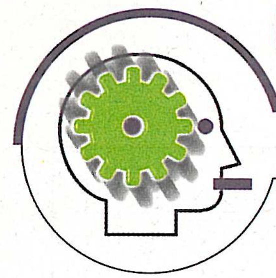
PENTAGRADO

Después de la secuencia entre Cord y Kostov te hallarás en una sala grande del alcantarillado. Abrete camino hasta que llegues a la zona donde se encuentra el robot. Una vez allí, escóndete detrás de las cajas y espera a que el robot aparezca de nuevo. Síguele mientras realiza su patrulla a una distancia que no le permita localizarte. Cuando llegues a la habitación de recarga no te acerques al robot que está parado, si lo haces despertará y acabará contigo en segundos. Ahora, coloca la mina EMP en el punto azul de recarga y ocúltate en el hueco entre la pila de cajas y la pared. El robot que está patrullando volverá y saltará hecho pedazos por la mina. Deja ésta en el punto de recarga y a una distancia prudencial, apunta al otro robot, dispara y escóndete. En cuanto se mueva entrará en el radio de acción de la mina y volará por los aires. Con el camino libre, avanza por el pasillo y verás dos puertas. Cada una de ellas conduce a una sala de interrogación. Deja a los guardianes en paz y procede a la siguiente sala con las celdas. Conduce a Cord hasta la primera empezando por la izquierda, donde se encuentra Alexandra, la hija de Tolstov. Habla con la chica (debes hacerlo para poder continuar, y sobre todo pregúntale por su padre). Después, camina hacia el lado contrario del pasillo para encontrar una puerta que está cerrada. Regresa a la celda y pregúntale a Alex sobre la puerta. Entonces la muchacha llamará a un guardia. Ahora debes esconderte en el corredor adyacente y esperar a que llegue el guardián. Cuando éste hable con Alex acércate por detrás y elimínale con un puñetazo, de otra forma se activaría la alarma y serías una presa fácil para sus compañeros. A partir de este momento, John Cord tendrá acceso al resto del edificio del Cuartel General. Pasa por la puerta que ha



dejado abierta el guardia. En la siguiente sala hay dos puertas. Una está cerrada, la otra lleva a un almacén donde encontrarás una llave de alcantarilla. Después procede a subir por las escaleras para llegar al nivel del suelo. En esta zona debes proceder con mucha cautela, si sacas el arma para amenazar a alguien se activará la alarma y el juego habrá terminado. A través de la puerta que hay tras las escaleras entrarás en el vestíbulo principal. Habla con el oficial y, sobre todo, no pases bajo el arco detector de metales. Sube por las escaleras en dirección al primer piso. Comprobarás que una alarma te obliga a descender. No lo dudes un segundo, y vuelve al vestíbulo. No es difícil averiguar que hay que encontrar un modo de anular las alarmas del primer piso. El primer paso será localizar dónde están los controles. Ya en el vestíbulo pregunta al oficial que te dirá que debes buscar al oficial de guardia. Procede al ala Este del edificio e interroga a los oficiales que encuentres sobre las armas o sobre el oficial de guardia. Busca la zona con los servicios y las duchas y encontrarás al oficial de guardia. Habla con él. No tardarás mucho en descubrir que ha dejado su tarjeta llave dentro de la taquilla y que los controles de la alarma están en la sala de energía. Cuando vuelvas habla con el resto de oficiales y podrás averiguar que en la sala de reuniones hay una lista con los nombres de todos. Ahora debes averiguar dónde está la sala de reuniones, y cuando llegues lee la lista para conocer el nombre del oficial de guardia. Después, pasa la oficina de al lado y entra en el ordenador con el Rémora. Saca toda la información que puedas sobre el oficial, incluida la clave de su taquilla. Con estos datos procede a la sala de taquillas (junto a los lavabos) y hallarás la del oficial al final de la estancia. Consigue la tarjeta y dirígete hacia la puerta que se quedó cerrada cerca de la celda de Alexandra. Abre la puerta con la tarjeta y utiliza el Rémora en el panel de control. De esta forma, podrás desactivar las armas de la primera planta, que será tu próximo destino. Una vez allí, aunque estés libre de peligro no intentes pasar por la puerta que guardan dos centinelas. Ve hacia la entrada que hay al final del descansillo e ignora al oficinista para acceder a otra sala. Aquí verás una escalerilla. Para bajarla utiliza la llave de alcantarilla. Cuando subas te hallarás en un almacén. Abandona la sala para entrar en el helipuerto. Hay dos técnicos arreglando algo. Avanza y pasa a la siguiente estancia de la zona. Colócate sobre la rejilla del suelo que hay detrás de ellos y escucha lo que está sucediendo en la habitación inferior. Nagarov, Lukyan y la agente Chi mantendrán una interesantísima conversación, y finalmente un guardia entrará anunciando que han descubierto la presencia de un intruso en el edificio. A partir de ahora, todos los guardias se han puesto en estado de alerta y dispararán sin preguntar en cuanto aparezcas. La mejor estrategia será el camuflaje si quieres seguir con vida. Baja por la escalerilla y después de la escena con el oficinista sal al descansillo. Entra por la puerta que tenían vigilada antes los centinelas. Es el mismo lugar que estuviste espiando desde la rejilla. Al final de la habitación hay un ordenador donde John debe introducir el virus informático. Cuando lo haya hecho, le pedirán los protocolos. Sal del despacho a través de la puerta más cercana al ordenador. Estarás en un pequeño corredor. Pasa por la puerta al otro lado del pasillo y habla con el programador que está trabajando en la sala que descargará los protocolos en el Rémora. Regresa al ordenador e introduce los protocolos. Ahora tienes que dirigirte hacia el descansillo y entrar por la puerta de la izquierda. Entra por la siguiente puerta y hallarás un ordenador parecido al del despacho de Nagarov. Cuando intentes sacar la célula de datos del terminal verás





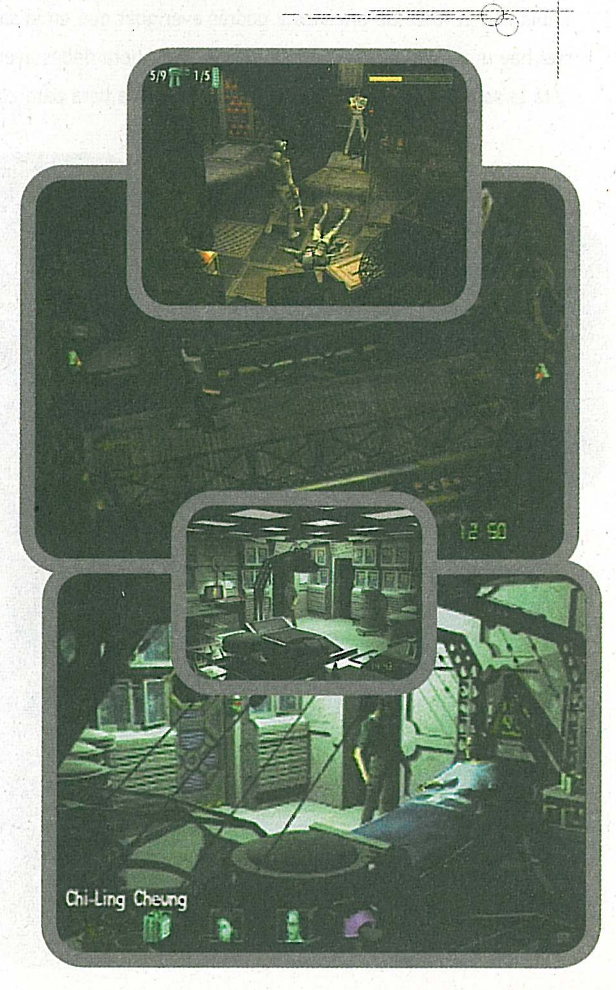
que necesitas una herramienta. Tienes que ir al vestíbulo de la planta baja. Tres guardias comenzarán a disparar, y la única forma de librarte de su presencia consistirá en ser más rápido que ellos. Con el camino libre, busca la oficina del intendente (un hombre gordo) y pregúntale por algún objeto para quitar discos duros. Te dirá que hay uno en los cajones de las sala al otro lado de la rejilla. Ve allí y conseguirás la herramienta. Ya sólo te queda volver a la primera planta y retirar el disco duro del ordenador y abandonar el edificio por el mismo lugar por el que entraste.

■ UN PASEO EN EL TREN

Cord se encuentra ahora en un gigantesco tren. Muévete de forma que Cord esté situado frente a la puerta. Busca en el inventario la mina y después utilízala para volar la puerta. Pero ten cuidado de alejarte y proteger a Cord para que no muera con la explosión. Ahora puedes entrar en la sala de máquinas. Avanza por el corredor y poco después de pasar la esquina, verás un objeto en la pared (un poco por encima de la cabeza de Cord) con luces parpadeando. Es un detector de incendios. Pon el mechero que tienes en el inventario debajo y se activará la alarma. No tardará mucho en aparecer un técnico para comprobar qué está sucediendo. Conversa con la mujer y sube por el ascensor a la Sala Principal. Hay dos guardias esperando, así que saca el arma y termina con ellos. Acércate a la puerta y activa el Rémora para escanear el área circundante. Verás un robot esperando afuera en el corredor. Por ahora no se mueve, así que sal con mucho cuidado. Entonces el engendro mecánico se pondrá en marcha. Sal al pasillo y tuerce a la derecha. Corre hasta llegar al final del corredor. La cámara cambiará, pasa por la puerta que hay frente a Cord.

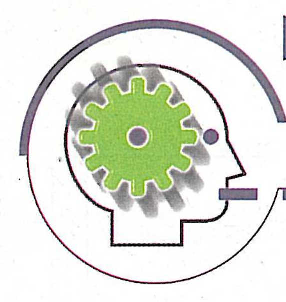


Dentro de esta habitación encontrarás un puesto para recargar minas. Usalo y en cuanto la hayas colocado abandona la sala antes de que el robot entre por la otra puerta. Una vez el enemigo esté fuera de combate recoge la mina EMP. Regresa al pasillo y abre la otra puerta para acceder a otra sala. Introdúcete en el ordenador con el Rémora para encontrar información de la sala en la que te encuentras, que se utiliza como un enganche. Ahora procede a la habitación donde acabaste con el robot y pasa por la puerta que hay al fondo. Te hallarás en un pasillo con un centinela. Lo mejor será dispararle y esconderse hasta que aparezcan los refuerzos, y desde el escondite salir e ir acabando con el resto de enemigos. Tienes que tener en cuenta que ellos se agacharán para cubrirse de tus disparos utilizando cajas como escudo. Así que debes medir el tiempo para intentar acertarles siempre que estén de pie. Cuando por fin hayas limpiado el camino avanza hasta llegar a la primera sala en la pared izquierda. Puedes usar el Rémora en el controlador de armas para obtener información. Vuelve al pasillo y pasa por la puerta que hay al final. Liquida al guardia de forma que no suene la alarma. Entra por la puerta que hay al otro lado. Ahora charla con el prisionero que te dará información para que puedas continuar avanzando: datos sobre una bomba, la existencia de un temporizador y su nombre para que compruebes los datos en el ordenador. Entonces, la cuenta atrás de la bomba aparecerá en pantalla. Pasa a la siguiente sala y utiliza el Rémora en el ordenador para encontrar información sobre el prisionero. Comprobarás que sus efectos personales están en la taquilla 23. Para abrir la taquilla, continúa conectado al terminal con el Rémora y escoge las operaciones de seguridad. Ahora dirige tus pasos hacia la taquilla y recoge la prueba. Después puedes irte y liqui-



dar a los guardias que se encuentren dentro de tu radio de disparo saliendo de la sala y entrando por la puerta más lejana y después por la siguiente. Regresa a la sala con el robot destrozado y entra por la puerta de la derecha. Avanza por el corredor hasta que llegues al vagón 4. Verás que hay un dispositivo láser de seguridad en la puerta cerrándote el camino. No te queda más remedio que volver al vagón número 5. Abrete camino a la S. de Ordenadores y utiliza el Rémora en el ordenador. Elige la opción operaciones de terminal para desactivar el láser. Ya puedes entrar al vagón 4. A través de la primera sala alcanzarás un pequeño pasillo. Vuélvete para encarar la puerta a tu izquierda. Si usas el Rémora detectarás la presencia de un robot en dicha habitación. Espera hasta que pase más allá de la puerta y apaga el escáner del Rémora. Abre la puerta, el robot no te verá porque estás a sus espaldas, gira a la izquierda y utiliza la mina EMP en el punto de recarga. Camina hacia las cajas y escóndete detrás de ellas asegurándote de que el robot no puede verte. Como continuará haciendo su ronda habitual, llegará un momento en esté en el radio de acción de la mina y quedará hecho chatarra. No olvides recoger la mina y dirige tus pasos hacia el ascensor para descender a la zona de carga. Termina con el guardián y deja con vida al técnico. Habla con el técnico mientras le apuntas con la pistola y pregúntale sobre una caja. Después utiliza el Rémora en el ordenador para encontrar el lugar exacto donde está la caja de bobinas. Llama al otro ascensor y sube hacia el Muelle de Carga. Aquí, elimina a los tres centinelas lo más rápido posible. Gira para hallar la caja número 66 y utiliza la sonda en la bomba. Ahora procede hacia el otro extremo de la habitación. Escoge la puerta de tu izquierda y entrarás en un pasillo. Sube por la escalerilla. Cuando estés en el techo, dirige tus pasos a la derecha y después gira a la izquierda. En cuanto escuches disparos retrocede. Vuelve al coche número cinco, pero en cuanto abandones el vagón 4 usa el Rémora en el panel a la izquierda de la puerta de salida. De esta forma cortarás la comunicación entre el vagón 5 y el resto del tren. Acude a la S. de ordenadores y utiliza el Rémora en los controles. Te introducirás en el servidor para conseguir la autorización del control de armas. Ahora dirígete a la Sala de armas y con el Rémora podrás entrar en el ordenador y controlar un arma para destruir la que te cierra el paso en el vagón 4. Una vez conseguido el objetivo, retorna al techo en el coche 4. Termina con los guardias que te encuentres en tu camino al descender por la escalerilla del otro extremo. Pasa por la puerta y elimina al guardia que hay en el pasillo. Avanza hasta la siguiente sala y entra por la puerta de la derecha. Sigue por ese corredor y estarás en el vagón número 3. Continúa avanzando por el pasillo y sube por la escalerilla. De nuevo estarás en el techo. Utiliza la próxima escalerilla para descender y encontrarás un puerta grande. Pasa por ella y entra por la siguiente puerta a la derecha. Sigue con cautela al guardia que patrulla por el corredor y entra por la puerta de la izquierda. Ahora toma el ascensor para bajar al almacén de carga de vehículos. Una vez abajo espera a que el centinela se de la vuelta para terminar con él sin dispararle. Sube por la escalerilla y dispara al segundo guardián. Avanza y vuelve a subir por una escalerilla a las duchas. Camina hacia la puerta y utiliza el Rémora para localizar a un robot patrullando en la sala. Espera a que pase por la puerta, entra y coloca la mina EMP en el punto de recarga. Utiliza la puerta de la izquierda para acceder al siguiente corredor. El robot se desactivará, pero deja la mina en el punto de recarga. Con el Rémora podrás desactivar el sistema de seguridad de la puerta de la derecha. Regresa al pasillo anterior y de





nuevo a las duchas. Con el escáner de movimiento verás el otro robot desactivado. Vuelve al corredor y toma la mina EMP. Ahora procede al pasillo con la puerta con el sistema de seguridad que ya está abierta. Atraviesa dos salas y te encontrarás en el vagón número 2. Pasa una habitación más para llegar a un pasillo. Entra ahora por la puerta de la izquierda. Dispara al guardia para después hablar con el técnico y amenázale con la pistola. Vuelve al pasillo e introdúcete por la puerta de la derecha y avanza al tubo lanzamisiles con un terminal. Con el Rémora entra en el ordenador y abre la escotilla superior. Una vez hecho ésto, desciende por el ascensor de la otra sala al almacén de misiles. Ve hacia el tercer tubo lanzamisiles. Aquí tienes que usar el Rémora para abrir la escotilla inferior. Intenta desplegar la plataforma de mantenimiento. Sube de nuevo por el ascensor y amenaza al técnico para que te diga quién puede dar una orden de mantenimiento. Ahora te toca volver a la S. de Ordenadores del coche número 5 para dar la orden de mantenimiento y después recorrer el camino de vuelta al almacén de misiles para desplegar la plataforma de mantenimiento. A través de ella puedes llegar al techo. Toma la salida que hay cerca del final de la pantalla para entrar a un pasillo. Avanza, pasa por una sala y sal de nuevo a un pasillo. La puerta de la derecha está cerrada, inspecciónala, sólo puede abrirse desde la sala de recarga de robots. Pero el robot se activará en cuanto el jugador se acerque al botón que ejecuta dicha acción. La única posibilidad de llegar hasta él es distraer al robot (por ejemplo, disparándole). Después echa a correr a través de los pasillos y ya en el exterior utiliza la escalerilla para subir al techo. Crúzalo y baja por la otra escalerilla. Entra en la sala de los robots y coloca una mina EMP en el punto de recarga. Continúa corriendo hasta la siguiente habitación desde donde podrás comprobar con el escáner que el robot ya no está en funcionamiento. Entonces vuelve a la sala de los robots y pulsa el botón que abre la puerta que permanece cerrada. Procede hasta dicho lugar. Entra por la puerta, atraviesa dos salas y estarás en el vagón número 1. Pasarás dos salas para llegar a un pasillo y entonces debes entrar por la salida más lejana para encontrarte detrás de un guardia haciendo la ronda. Elimínale. Ahora entra en la sala más cercana a la cámara en este nuevo pasillo. Un guardián sujeta a Chi. Espera a que la mujer le propine una patada y entonces dispárale. Regresa por el pasillo al corredor previo, y entra por la puerta de la izquierda. Mata al guardia. Pasa por la puerta más cercana a la derecha. Deshazte del oficial. Ahora abre la caja fuerte de la pared y recoge las llaves. Vuelve a la primera habitación de este vagón. A la derecha de la puerta puedes utilizar las llaves. Habla con Chi y dale una de las llaves. Vuelve a repetir la operación con la llave. Regresa al pasillo que se conducía a la sala donde se encontraba Chi y entra en la celda más lejana de la izquierda, la número 4. Sube por la escalerilla y comprobarás que la escotilla está cerrada. Ahora acude a la celda de Chi, la número 1. Aquí, usa el Rémora para entrar en el ordenador y abrir la trampilla. Entra por ella y atraviesa el techo. Desciende y entra en el puente de mando. Elimina a todo el personal. Ahora conduce el tren con mucho cuidado, has terminado la misión.





ZONA ESPECIAL

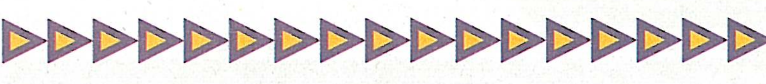
ZONA ALPHABETA

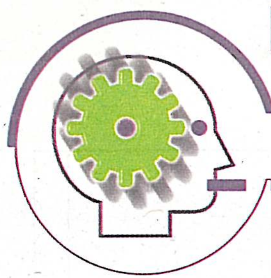
Empiezas fuera del edificio y tienes que entrar. Para conseguirlo debes distraer a los dos centinelas que guardan la entrada, así que camina ocultándote por la parte izquierda del camión e inspecciona la parte delantera. Al cerrarse producirá un ruido que atraerá a uno de los vigilantes. Ve a la parte trasera del vehículo y avanza hasta colocarte a la espalda de su compañero y dejarle fuera de combate con un buen puñetazo. Después acaba con el otro guardia. Entonces utiliza el Rémora para abrir la puerta. Una vez dentro ten cuidado. Tu uniforme de técnico te servirá de camuflaje, pero si te acercas demasiado a determinados guardianes, éstos terminarán pidiéndote que te identifiques y el juego habrá terminado. En la primera zona del interior del edificio hay dos salidas, escoge la que hay en medio del muro más lejano. Un técnico hablará contigo. Aquí puedes usar el Rémora en el ordenador de la sala. Hallarás archivos de un proyecto llamado Vodyanoi en su disco duro y verás que también controla el sistema de cierre de las puertas. Por el momento no puedes hacer nada, ya que necesitas un número de identificación para acceder a dicho sistema. Sal por la misma puerta que te sirvió de entrada. Utiliza el ascensor que hay a la derecha y alcanzarás el nivel inferior de esta sección. Avanza e inspecciona la puerta iluminada. Está cerrada. Si utilizas el Rémora en el botón te dará el número que necesitas para entrar en el ordenador que viste anteriormente. Así que vuelve sobre tus pasos e introdúcete en el ordenador con el Rémora. Ahora puedes leer un archivo 843 en la opción 1 del menú principal. Con dicho código accede al sistema de cierre dentro de ese mismo ordenador para que la puerta se abra. Baja por el ascensor y entra a la sala que acabas de abrir. Encontrarás el cuerpo de un técnico del que puedes obtener una tarjeta de identificación. Regresa y sube por el ascensor. Sal de la habitación por la derecha y después sal de la siguiente sala por la puerta de la izquierda. En este lugar acércate al guardia que hay de pie frente a la puerta. Te preguntará por un pase, enséñale la tarjeta que acabas de conseguir. Pasa y recoge el cable. Ahora debes regresar al ascensor y descender hasta el nivel *Beta*. Abandona la sala por la derecha, a través de la puerta que hay junto al ascensor y pasa a otra sala. Aquí entra por la puerta más cercana y en la sala grande examina la trampilla roja brillante del ascensor. Un técnico te preguntará que le enseñes tu tarjeta. Después pasarás por la trampilla. Utiliza el cable en el gancho junto a la puerta y deslízate hasta la siguiente sección.

ZONA KAPPA

Comienzas al fondo del hueco del ascensor. El cable se ha roto en tu descenso y no puedes regresar a la sección alphabeta. La puerta de enfrente está cerrada, así que utiliza el Rémora en los controles para abrirla. Usa BEELZEBUB. Muévete por el primer pasillo. Dispara a los minirobots (y no olvides recoger munición y energía de los cuerpos caídos que hay en la zona). Tienes que permanecer atento porque serás atacado por estos enemigos todo el nivel. Ahora, procede por la habitación directamente hacia la puerta que hay enfrente. Cruza la siguiente sala hasta la siguiente puerta. Cruza otra vez y ahora avanza hacia la cámara hasta que cambie la vista y pasa por la puerta al fondo del corredor. Deberías estar en una habitación con un ordenador portátil. Usa el Rémora en él y reinicia el sistema para leer los *e-mails*. Cuando abandones la sala, un robot Spectra comenzará a perseguirte. Las balas no le afectan, así que lo mejor será salir huyendo. Regresa al pasillo en el que estabas después de salir del hueco del ascensor.



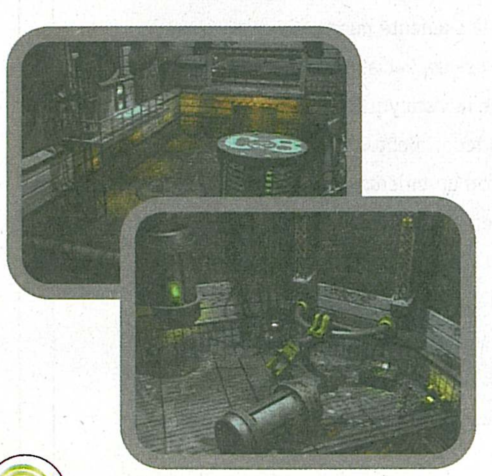




Ahora pasa por la puerta de la izquierda. Intenta abrir la caja fuerte, te pedirá una combinación que aprendiste leyendo el *e-mail*, así que búscala en tu inventario. Recoge el fusible de la caja y abandona la estancia. De nuevo en el pasillo pasa por la puerta que está enfrente del hueco del ascensor. Haz un giro en U a través de la puerta que hay debajo de la que viniste y en la misma pared. Estarás en una sala con un gran brazo robótico. Continúa y utiliza el Rémora en el terminal que hay junto al brazo. Prepara las vainas para que reciban energía y activar el mecanismo del brazo. Sal de la habitación y vuelve al corredor del ascensor. Aquí entra por la última puerta que te queda por visitar (al final a la izquierda). Sigue el pasillo hasta el final, donde gira noventa grados y pasa por la puerta del medio a la izquierda. En esta sala sube por las escaleras. Hay una fuente de energía y una caja de fusibles junto a ésta. Coloca el fusible en la su lugar correspondiente y utiliza el Rémora en el generador para dirigir la energía hacia las vainas. Ahora, cuando encuentres de nuevo al robot Spectra, haz que te persiga. Dirígele hacia la habitación con el brazo mecánico. Tira de la palanca, y si el robot Spectra está en el radio de acción del brazo, éste le propinará un golpe que le lanzará contra los cables y perecerá electrocutado. Inspecciona al robot y conseguirás un chip clave. Regresa al pasillo del inicio y al final a la derecha hallarás una puerta de un ascensor. Con la llave obtenida podrás abrir la puerta y subir en el ascensor.

ZONA OMEGA

Comienzas en una zona elevada. Han descubierto tu identidad y los guardias te perseguirán. Desciende al nivel inferior con el ascensor y liquida al guardia que hay detrás del panel. Hay dos terminales, una controla las vainas y la otra la información de los ocupantes. Entra en este último con el Rémora y busca el archivo sobre Oliakov. Utiliza el ordenador y pulsa el botón 8. Una celda se elevará. Hay un loco en esa zona con el que tienes que hablar. Después déjale salir de su vaina utilizando el botón frontal. Comenzará a vagar por toda la sala. Ahora, observa con el botón X la puerta principal en



la parte superior de la habitación y Cord sugerirá que debe utilizar el balcón. Con el ordenador levanta y vuelve a poner en su sitio la celda 11. Necesitas estar encima de la base 11 para llegar al balcón. Continúa hablando con Oliakov y obtendrás alguna que otra información sobre Nagarov. Sigue interrogándole hasta que te invite a jugar a un juego llamado secretos. Juega con él y vuelve a charlar y proponle un juego en el que debe seguirte hasta colocarse sobre el nº 11, dile que se quede esperando. Utiliza el ordenador para subir a la base. Espera un poco y bájalo. El hombre continuará esperando ya que ahora es su turno. Ahora coloca a Cord encima de la base 11 y él repetirá las mismas operaciones que tú ejecutaste anteriormente. De esta forma podrás llegar al balcón. Cuando estés arriba salta a la derecha. Pasa a la habitación que hay aquí y baja por las escaleras. La puerta de la izquierda está cerrada, pero puedes entrar por la derecha. Pulsa el botón rojo en todos los cilindros para descubrir unas criaturas desagradables. Entonces, Nagarov entrará en la sala utilizando a Alexandra como un escudo. Tan sólo puedes hablar con él. Nagarov se mostrará orgulloso de sus logros y después abandonará la habitación. En cuanto lo haga ponte a perseguirle. Seguramente ha desaparecido detrás de la puerta que estaba cerrada. Retrocede hasta la estancia con los mutantes y encontrarás a un técnic que antes estaba oculto entre los



cilindros para que no le viera Nagarov. Cuando hables con él, podrá ayudarte para pasar por la puerta que estaba cerrada. Llegarás a una sala que no tiene más salidas, pero Nagarov no está allí. Inspecciona el lado derecho del armario, donde se junta con la pared, y podrás abrirlo. Dentro del armario acciona el rifle de asalto y descubrirás un pasaje secreto. Antes de descender utiliza el ordenador para encontrar que hay una terminal del radar de comunicaciones. Entonces baja y después sube por la escalerilla. Continúa de forma que al salir a la superficie el guardia te esté dando la espalda. Abandona la escalerilla y elimina al centinela. Entonces Nagarov despega. Envía un *e-mail* a Chi para conseguir que un radar lo localice. Ella no puede averiguar cuál de los helicópteros en pantalla pertenece a Nagarov, a pesar de que tú contemplas el cielo completamente despejado a excepción de un helicóptero. Encuentra al técnico de la zona (si no lo ves a la primera usa el Rémora) que está trabajando en el camión. Consigue su contraseña para el ordenador del radar. Ve a buscar el ordenador y cuando lo encuentres usa el Rémora. El primer intento no será válido, pero vuelve a hacerlo y conseguirás entrar en el sistema. Busca información sobre la tecnología de camuflaje fantasma (NEPHJAM). Después, desactívala para la zona de *containment*. Chi te enviará un *e-mail* diciendo que todos los helicópteros han desaparecido y que va en tu búsqueda. Regresa a la zona con la escalerilla y Chi te recogerá.

VOLAR LA REFINERIA

LA MINA

Intenta abrir la puerta de acero. No es posible, así que habla con Gregor para ver si tiene alguna idea al respecto. Se quedará pensando pero sin aportar ninguna solución, así que ponte a caminar por el túnel a la izquierda. Agáchate detrás del guardia y noquéale. El técnico comenzará a gritar pero Gregor le hará callar. Mientras, acciona la palanca dos veces. Cord notará que no es capaz de sujetarse arriba. Amenaza al técnico con la pistola para interrogarle sobre el problema y para que mantenga la puerta abierta. Entonces sal corriendo y pasa por la puerta. Esquiva los láser y golpea al guardia que hay al final. Gregor te seguirá. Avanza por el túnel hasta que llegues a un puente con un complejo de armas. Charla con Gregor sobre el arma. Te comentará que debe ser sensitiva al movimiento. Pregúntale ahora sobre él mismo. De esta forma te cubrirá para que puedas llegar al puente. Ahora corre rápidamente sobre el puente, torciendo a la derecha cuando llegues al otro lado y así esconderte detrás de las rocas. Mientras estás aquí agachado puedes acabar con los guardias que salgan al paso del túnel. Gregor también ayudará. Después, Gregor te abandonará porque el puente ha sido destruido. Continúa avanzando por el túnel. Hallarás a un guardia usando una vagoneta como escudo. Mátalo. Utiliza el Rémora en el ordenador para abrir la gran puerta metálica que te cierra el paso. Pasa a través de la extraña compuerta y llegarás a una sala con maquinaria y un ascensor. Habla con los dos técnicos que te comentarán que la consola esta estropeada. Sólo entonces podrá Cord golpear el ordenador (con CIRCULO). Ahora utiliza el Rémora para acceder al terminal y así poner en funcionamiento el gancho número 3. De esta forma quitarás el barril que bloquea el ascensor y podrás ir en esta ocasión a la refinería.

REFINERIA

Sube por una de las escalerillas hasta el borde. Inspecciona la ventana y entra por ella. Ahora tendrá lugar una conversación con Tolstov. Después dispara al guardia que ha venido a investigar. Abandona la sala por la ventana antes de que llegue el robot. Cuando termine la escena de Tolstov baja por la



escalerilla a la habitación sin techo. Corre rápidamente al laboratorio y coloca una mina EMP en el punto de recarga. Ahora regresa antes de que llegue el robot y espera a que sea destruido por la mina. Busca el cuerpo de Tolstov. Conseguirás su tarjeta que permite el acceso a la primera planta. Ahora encamínate al vestíbulo principal asegurándote de que el guardia no te vea. Sube por la escalerilla. Utiliza la tarjeta de Tolstov en el ascensor y pulsa el botón para ir a la primera planta. Pisa la cinta y examina la tubería pulsando X rápidamente para que Cord no caiga al vacío. Una vez al otro lado dispara a los guardias en el saliente frente a ti. Escala por el horno con cuidado y sigue las cintas trasnportadoras alrededor del saliente con el guardia y dispárale. Tira de la palanca. Espera a que los guardias abandonen la sala de abajo y entonces baja a la plataforma. Liquida a los dos guardias restantes y rápidamente coloca la bomba en el panel frente al *baby blue*. Comienza la cuenta atrás. Sal antes de que regresen los guardias. Ayuda a Gregor y después dobla la esquina y pasa por la puerta que da al edificio de oficinas.

EDIFICIO DE OFICINAS

Tienes que salir de aquí antes de que la bomba vuele todo por los aires. Baja por las escaleras y procede a la siguiente habitación. Entra por la puerta de la derecha. Entonces puedes subir a la primera planta por el ascensor y matar a los guardias de la cantina para tomar el ascensor y subir hasta las duchas, o elegir la otra alternativa, que consiste en pasar directamente a la sala de guardia, y acabar con todos los que están escondidos detrás de la mesa. Camina por el vestíbulo a la recepción, matando a todos los enemigos que encuentres. Saldrás por el mismo sitio por el que empezaste en la primera misión.



■ BASE DE TIERRA

Sube por la escalerilla. Muévete con cuidado hacia el edificio repleto de guardias. Cord comenzará a hablar. Después agáchate y ve hacia la otra valla alambrada que tiene una rueda apoyada. Espera a que el guardia que patrulla junto a la valla desaparezca y ve hacia el gran neumático puesto sobre la valla y examínalo un par de veces. Cuando los guardias no miren pasa por el hueco y busca cobijo detrás de unas cajas. Con cuidado de que los guardias no te vean avanza hacia el edificio de mantenimiento (con una puerta de garaje). Sube por la escalerilla al techo y verás al guardia de la valla pasar al edificio. Escucha por una de las ventanas que está viendo la tele. Inspecciona la antena de televisión un par de veces y escóndete tras el objeto que hay junto a la escalerilla. Cuando el guardia sube, acaba con él mientras examina la antena y busca en sus bolsillos una tarjeta. Baja del techo y utiliza la tarjeta para entrar en el edificio. Encuentra el botón para dar la luz junto a la televisión. Enciende y apaga la luz exterior para atraer la atención del guardia. Escóndete y mátale cuando entre. Ve hacia el otro edificio y vuelve a usar la tarjeta para entrar. Habla con el técnico que hay dentro y coloca la mina en el punto de recarga. Utiliza el ordenador de los técnicos para llamar a los robots. Acudirán al edificio y serán destruídos. Después, el técnico te dará información muy útil. Ahora que no hay vigilancia puedes volver de nuevo a la valla. Hay un *bunker* con una tubería y una válvula de gas. Enciende a válvula y prende el gas con el mechero. Ve hacia el edifico de mantenimiento y avanza hasta llegar al edificio del funicular. Sube por las escaleras y entra. Hay una puerta que no puedes abrir todavía, así que sube por la escalerilla. Mata a los guardias y ve hacia

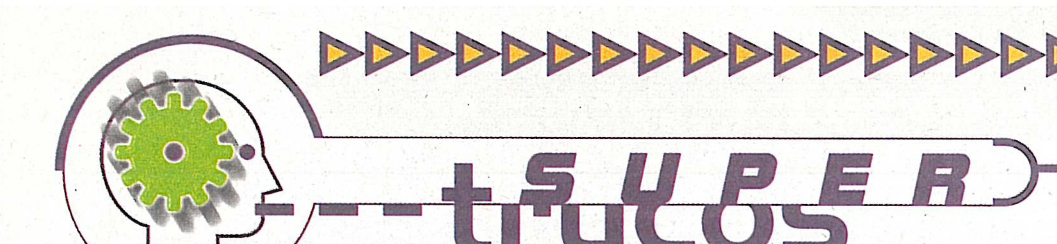


el lanzamisiles. Examínalo y usa el Rémora para buscar objetivos y lanzar un misil. Regresa al complejo. Camina intentando ocultarte de los guardias y pasa por el agujero de la valla. Entra en el edificio que parece un *bunker* y acaba con los guardias que hay afuera. Después accede al ordenador. Ahora tienes que regresar al túnel del monoraíl donde tendrás un enfrentamiento con Gregor. Pero Chi acabará disparándole antes de que haga una locura. Descarga el código del Rémora para abrir la puerta del monoraíl y entra. Dispara a todo bicho viviente y continúa andando. Una alarma se activará consiguiendo que un guardia suelte a varios *minibots*. Termina con ellos. Sube por las escalerillas y camina hacia la puerta en forma de iris que se abrirá. Entonces dispara rápidamente al guardia que espera al otro lado. Pasa por la puerta y vuelve a disparar, continúa por la entrada siguiente y Chi te dirá que vayas por la izquierda. Mata a todos los que estén en la sala y pasa a la próxima sala. Observa el ordenador. Chi se quedará manejando los controles mientras Cord avanza. Baja por el ascensor de personal. Ve hacia el ordenador del ascensor de cargo y utilízalo para abrir las puertas del almacén de descarga. Sube por el ascensor hacia el edificio del funicular. Mata a los guardias y llama al ascensor de personal para que suba. Coloca una mina EMP en el punto de recarga y utiliza el terminal para abrir las puertas de seguridad. Un robot será víctima de la mina. Ahora, regresa al terminal para que el funicular comience a moverse. Corre a través de las puertas de seguridad y sigue avanzando hasta salir del edificio. No pares y sigue hasta que saltes encima del techo del funicular.

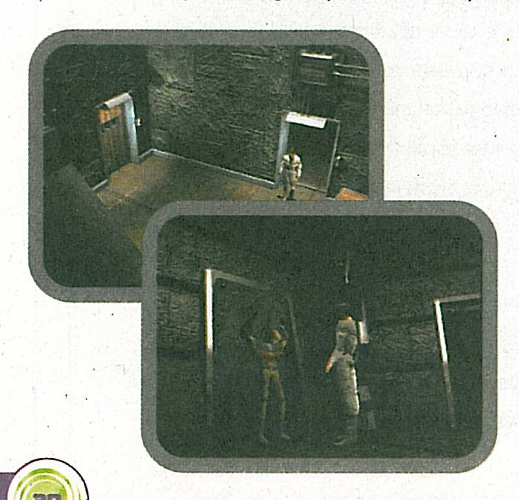
BASE DE LA ISLA

Agáchate detrás de las cajas para que no te vea el guardia patrullando. Espera a que camine hacia el otro lado y elimínale utilizando un ataque silencioso. Inspecciona el ordenador y gira la plataforma tres veces en una dirección. Ve a la cinta sin andar ni correr porque el guardia te oiría. Procede hacia la siguiente sala y utiliza la escalerilla para acceder a la plataforma elevada. Pega al guardia y ve al ordenador. Gira la plataforma dos veces en dirección contraria a las agujas del reloj. Cruza a través de la ella (sin correr ni andar) y llegarás al funicular superior. Ten cuidado al eliminar al guardia. Desde el ordenador gira la mesa una vez en la dirección de las agujas del reloj. Recoge la unidad de alimentación roja a la izquierda y cruza el puente a la zona elevada que hay cerca. Pasa por la plataforma hasta la siguiente sala. Aquí mantente fuera de la vista del robot y pon una mina. Escóndete detrás de las cajas y espera a que el robot explote. Inserta una célula de energía. Toma el ascensor para ir a la zona de manufactura. Entra por la puerta a la sala del generador. Pasa junto a las tuberías y llegarás a otra puerta. Cuando intentes activar este ascensor verás que no funciona. La otra puerta lleva a un robot, así que gira la válvula para atraer la atención de un técnico y charla con él. Deja que él active la válvula o hazlo tú mismo y después golpéale para que no vuelve a la planta inferior. Baja con el ascensor y después de pasar de los guardas entra por la derecha. Con el escáner del Remora mira la zona cercana a la puerta con el botón. Verás que hay guardias patrullando, así que será mejor que utilices las escaleras. Ahora entra por la puerta que prefieras hasta que llegues a la sala con un guarda y un punto de recarga. Mata al guardia y coloca la mina. Pasa a la habitación de al lado y cruza el paso elevado. Entra y quédate bajo el marco. Desde allí dispara al guardia para atraer la atención el robot. Corre hasta el punto de recar-





ga y, cuando el robot haya sido eliminado, regresa a la habitación donde lo encontraste. Pasa por la puerta de la izquierda. Baja por las escaleras y entra por la puerta derecha. Ve a la zona del ascensor y liquida al guardia. Baja con el ascensor a la sección de seguridad. Entra por una puerta a un corredor. Cuando el robot no mire pasa a la puerta a tu izquierda para acceder a una sala de interrogatorios. Aquí puedes hablar con un técnico y saber dónde está la sala de mando. Con el escáner del Remora comprueba si hay robots patrullando. Vuelve al corredor y utiliza las cajas para esconderte y esperar al androide. Cuando mire en otra dirección entra por la puerta de la derecha. Estás en la sala de seguridad. Aquí entra por la puerta de la derecha y avanza a la siguiente sala para bajar por las escaleras. Comprobarás que es la celda de Alexandra, pero no puedes hacer nada por liberarla. Regresa, y una vez en el pasillo evita al robot patrullando y al guardia que hay cerca del ascensor. Entra a la sala de seguridad y ocúltate agachado en las cajas para que no te vea nadie. Cuando el robot de esta zona se vuelva mirando hacia su compañero en el pasillo camina agachado a la puerta que hay junto a las cajas. Procede por el corredor a la sala de control. Golpea al guardia y accede al ordenador. Elige la opción para el control de seguridad de las puertas. Todavía no puedes abrir la puerta de Alexandra. Cierra la puerta 4 cuando el robot se halle en la sala con cajas. De esta forma el robot de la sala de seguridad saldrá a comprobar los controles de las puertas. Cierra las puertas 9 y 10. Espera a que el robot acceda al pasillo y bloquea la puerta 7. Cierra la puerta 12 cuando el robot no esté en la zona del ascensor. Después, abre las puertas 9 y 11 (la del ascensor). Todos los robots estarán encerrados y fuera de tu camino. Abre el cajón de la consola. Espera a que se aleje el guardia del ascensor y dispara al guardia de la *command room*. Cuando se acerque el otro haz lo mismo. Consigue el pase de seguridad del cajón cerrado. Ahora entra en el ascensor principal y desciende a la planta que corresponde al muelle, pero por desgracia verás que hay un montón de guardias. Sube otra vez al nivel del reactor. La puerta del medio está cerrada. Entra por la derecha en la sala de control. Espera a que el guardia que patrulla se aleje de la cámara y baja por las escaleras. Golpea al guardia que hay junto al ordenador y dispara al otro. Accede al ordenador para revisar toda la información sobre el reactor y la puerta que lleva a la bomba principal. Vuelve a subir por las escaleras al ascensor interno en el medio de la pantalla. Procede a la zona superior y encuentra al técnico, amenázale para que te hable sobre todo de la bomba auxiliar. Después ve al ascensor principal para subir al muelle del funicular. Inserta una mina en el punto de recarga y dispara al robot para llamar su atención. Cuando el área esté libre, acércate a la válvula junto a la barandilla y desactiva la bomba auxiliar. Regresa a la planta del reactor y abre la puerta de la bomba desde el ordenador. Entra en la sala y desactiva la bomba. Los guardias del muelle se irán a la quinta planta. El ascensor principal está en uso. Procede a la sala de control y toma el ascensor interno hacia el área superior. Cruza el puente y baja en el ascensor interno. Mata al guardia. En el ascensor rojo baja al muelle y dispara al guardia. Sube las escaleras y examina la consola.





SALIR DE LA ISLA

Habla con Alex. Coge el ascensor principal para bajar al muelle. Cuando llegues podrás comprobar que el puente está en la posición inferior. Accede al ordenador en la sala de mando e intenta levantarlo, pero por ahora es imposible. Con el ascensor principal sube al muelle del teleférico. Toma la célula de energía roja del terminal enérgetico junto al ascensor de emergencia. Regresa a la primera planta e inserta la célula en la sala de mando. Levanta el puente. Crúzalo y dirígete al helicóptero. Dispara a los guardias. Examina el helicóptero para intentar arrancarlo. Al parecer una parte se ha dañado durante el tiroteo. Regresa a la consola en la sala de mando y busca información sobre la pieza. Tendrás que ir en el ascensor principal a la zona de la fábrica. Esquiva al robot y ve a la sala de máquinas. Consigue la pieza del helicóptero y una mina lapa. Vuelve en ascensor a la tercera planta para liberar a Alex volando la puerta de su celda con la mina y vuelve al helicóptero. Examínalo de nuevo con la pieza en la mano y contempla la secuencia.

EL SUBMARINO

Avanza a lo largo del muelle hacia el agujero y mata a los guardias. Inspecciona el hueco para pasar a través de él al puente. Mata a los marineros. Procede a la parte derecha de la pantalla, hacia los arcos. Mata al guardia en la siguiente sala y continúa. Cuando llegues a la puerta de la habitación de seguridad el ascensor se abrirá apareciendo un marinero. Dispárale y examina la puerta de seguridad.



Ahora que el ascensor está abierto, baja a la sección de lanzamiento de misiles y aquí baja por la escalerilla al pasillo de mantenimiento. Liquida los guardias que encuentres. Sube por la escalerilla al final del pasillo y observa que hay una caja fuerte en esta sala. Toma el ascensor para volver al puente. Avanza hacia la parte trasera del submarino. Habla con el técnico en la habitación que no tiene ordenadores. Después continúa hacia la parte de atrás y mata al guardia de la sala de máquinas. Si quieres, entra en la oficina de seguridad al final de la sala de máquinas y examina la caja fuerte que hay ahí. Regresa a la base de lanzamiento de misiles. Aparecerá Lukyan. Y en el Rémora llegará un mensaje de Chi avisando de que tiene problemas a Cord. Entonces, al regresar encontrarás a Lukyan y a Chi en el ascensor, abandonando la planta. La barrera del ascensor cae en el hueco. Los dos ascensores están cerrados. Mira en la sala de seguridad y hallarás al capitán. Te agradecerá que le hayas rescatado dándote la combinación de la caja fuerte de su oficina, donde está la llave de lanzamiento. Regresa para conseguir la llave. Una vez en tu poder corre hacia el puente. Lukyan salta desde arriba empujando a Cord. En ese momento habrás perdido la pistola que caerá al borde junto a una turbina. Levántate y dale un puñetazo a Lukyan. Avanza hacia el puente. Pon la llave en el ordenador y con el Rémora intenta pasarte por alto la otra llave de seguridad restante. El ascensor se abre y verás a Nagarov. Dice que ha escondido la otra llave. Entonces, una explosión lanza un rayo contra Nagarov que acaba fuera de combate. Examina su cuerpo para hallar una pequeña llave. La otra que te queda por buscar está en la caja fuerte del puente inferior. Debes correr hasta allí, y cuando tengas la llave volver al puente para detener el lanzamiento. Después, rescata a Chi que está esposada a una tubería en el pasillo de mantenimiento. Quítale las esposas con la llave que escondía Nagarov y podrás disfrutar, por fin, con la conclusión del juego.



R.P.D.
S.T.A.R.S.